Yamatai
Publicación ap... ánimo de lucro
FANZINE SOBRE MANGA Y ANIMACIÓN
Nº 4 350 Pts
最後の伝説が始まる
Dossie
Yu Yu Hakusho
Nausicaä
Un acercamiento a la obra de Miyazaki
Curso de japonés
Bau Guau
Dragon Quest
Los diseños de Toriyama
DRAGON BALL GT
X
エックス

Muchos de vosotros habéis preguntado por el significado del nombre de nuestro fanzine. Hemos pedido a nuestro intrépido reportero David Martín que investigue un poquito, ya que fue a él a quién se le ocurrió el nombre. El resultado de la búsqueda no ha podido ser más provechoso.

Bienvenidos a Yamatai

La leyenda del país de Yamatai, está sembrada de enigmas y misterios sin resolver. Jamàs podíamos imaginar cuando elegimos este nombre para nuestra revista que sería tan difícil averiguar a qué correspondía exactamente. Pero al fin lo logramos. Sin embargo cada respuesta conduce a otra pregunta. Yamatai existió, pero... ¿dónde estaba?.

Durante las primeras centurias de los periodos Yayoi y Kofun, (año 300 a. C. Hasta 300 d. C.), los clanes japoneses mantuvieron intermitentes pero estrechos contactos con el continente, sobre todo con China, y en especial con la península coreana. Las crónicas Chinas del siglo segundo hablan de los 100 países de Wa, término con el que los chinos llamaban a Japón.

En el siglo II, el reino de Wa estaba formado por numerosas aldeas-estado beligerantes, muchas de las cuales mantenían relaciones con China, y ya se había puesto en marcha un proceso unificador de las mismas.

En el año 239 d. De C., una embajada del país de Yamatai llega a la china Wei. Según las crónicas Wei, en los "Relatos bárbaros del oeste" Treinta paises de Wa se habían unificado a mediados del siglo III bajo el liderazgo de la reina-hechicera Himiko de Yamatai.

El relato ofrece una detallada descripción de las costumbres sociales de Yamatai e incluso se esfuerza en proporcionar las distancias de los distintos trayectos para llegar desde China. Documentos Coreanos también hacen mención de Yamatai.

Sin embargo ni Yamatai ni la reina Himiko aparecen en las Nihon-Soki o crónicas Japonesas. No se han hallado aun restos arqueológicos. ¿Dónde estaba Yamatai?. Los estudiosos llevan desde el siglo once discutiéndolo. Hay quienes sostienen que yamatai estaba en Kyushu (la isla màs al sur de Japón), otros se inclinan por Honshu, màs al norte, en la región de Yamato. De ser cierta la segunda teoría, lo que conocemos como dinastía Yamato se habría establecido hacia el siglo III. Pero el radio de influencia de Yamatai parece haber sido mucho mayor que el de un mero estado local con base en Kyushu.

Robert E. Howard, creador de Conan el bárbaro, habla también en sus novelas de Yamatai como "La tierra que tiembla".

Tal vez ésa fuera la versión que màs nos gusta. Que Yamatai fue un reino mágico gobernado por una hechicera, y que ningún arqueólogo lo encontrarà jamas. Pero lo cierto es que existió. ¿Dònde estaba?... solo Amateratsu lo sabe.

David Martín Roca

Perdonad el retraso de éste número cuatro, pero hemos tenido algunos problemillas a la hora de recibir el material de Japón (las navidades y correos, ya se sabe...) pero por fin aquí lo tenéis.

De todas formas, esto ha servido para que los artículos sean mucho más extensos (tanto, que la historieta de nuestro "Yamatai Story", dedicada a Video "Gel" Ay, ha tenido que retrasarse por que no cabía).

Muchos nos pedís que saquemos la revista mensualmente, pero por el momento eso es completamente imposible (recordad que ésto es un fanzine realizado por aficionados, que no vivimos de ello, y que cada uno de nosotros tiene su trabajo o sus estudios). Pero aunque tuviésemos tiempo para hacerlo, las noticias que merecen reseñarse no son tantas como para llenar medio centenar de páginas cada cuatro semanas, y tendríamos, por ejemplo, que rellenar el obligado artículo de "Dragon Ball" con palabrería y opiniones personales, como hacen otros.


Nuestra primera regla es mantener la calidad.

De todas formas, podéis echarnos una mano: Si alguno de vosotros es aficionado a una serie en particular, no muy famosa (olvidaos de DB y sucedáneos) que pueda interesar al resto del público y creéis poder hacer un artículo interesante, mandadnoslo y os lo publicaremos.

Bueno, pues hasta... lo antes posible.

Carlos López Bermúdez






SUMARIO

También han colaborado en éste número:
Lorena Guilmain Moreno, Masayo Eda, Atsuko Mochizuki, Michiko Taijiri, Kazuto Saito (documentación).
Irene Garcia-Moreno Sánchez (Tratamiento fotográfico).
Carlos López Bermúdez (Dirección y maquetación).

Depósito legal Nº MA - 177-96.

DOSSIER X 1999

Por C.L.B. y Chiisai



Tras una ausencia de seis años, Kamui Shirou vuelve a Tokio. Nada más llegar, es desafiado por unos hombres de negro con poderes psiquícos que han sido enviados por alguien poderoso para espiarle. Tras la pelea, Kamui llega al colegio. Allí será reconocido por una antigua amiga: la bonita y frágil Kotori Monou. Ella y su hermano Fuuma fueron muy amigos de Kamui cuando eran pequeños. Kotori corre a recibirle, pero Kamui le gira la cara: "No te mezcles conmigo. No me vuelvas a dirigir la palabra nunca más. Las cosas han cambiado en estos últimos seis años".

En el Día prometido de 1999, se librará la batalla del Juicio final, donde se enfrentarán dos bandos formados por personas con poderes paranormales. En la lucha final, entrarán en juego dos extraordinarias espadas de origen divino, con vida propia, que para llegar hasta nuestro mundo crecerán dentro de una mujer que morirá descuartizada al engendrarlas.

Tohru, madre de Kamui, al ser la muchacha mayor de la familia Magami era la elegida para tal fin, pero su amiga Saya, guiada por la profunda amistad (¿amor?) que las unía, tomó su lugar, dejando así que Tohru pudiera seguir cuidando de Kamui, y lo preparara para el importante papel que debería llevar a cabo en el futuro.

Ha pasado el tiempo, y las personas destinadas a combatir por el destino del planeta han comenzado a reunirse: "Los Dragones del Cielo" reclutados por la visionaria Hinoto, y "Los Dragones de la Tierra", seguidores de la siniestra Kanoe.

Ambos bandos están muy igualados. Todo depende de Kamui, alrededor del cual existe una profecía: si escoge ser un Dragón de la Tierra, destruirá el Mundo; si los Dragones del Cielo son su elección, nos salvará a todos.



Kyougo Monou

Padre de Fuuma y Kotori. Esposo de la difunta Saya. Cuando su mujer engendró la "Espada", él la guardó durante largos años en el templo Togakushi (literalmente " El escondite de la espada") para entregársela a su legítimo propietario, Kamui. Fue asesinado por Nataku, Dragón de la Tierra, que robó la Espada Divina.



Tohru Shirou

Es la madre de Kamui y hermana de Tokiko. Ella y Kamui dejaron Tokyo tras la muerte de Saya. Murió entre llamas dos semanas antes de que Kamui volviera a Tokio. Tohru Shirou pertenecía a la familia Magami (que significa "Dios Verdadero"). Los integrantes de esta familia son Kage-nie (Antiguamente, en la hechicería japonesa se usaban los "higawari-ningyoû" pequeñas muñecas que atraían hacia ellas todos los males, librando de éstos a su dueño. Los Kageníe, (al igual que éstas muñecas, atraen hacia sí los males que están destinados a la persona que protegen, normalmente un alto cargo o mandatario).

Tokiko Magami

Pariente de Kamui y hermana pequeña de Tohru. Trabajaba en la enfermería del colegio al que asiste Kamui. Morirá al engendrar la "Segunda Espada Divina".

Kamui Shirou



Él y su madre, Tohru, dejaron Tokyo hace seis años, al ocurrir la tragedia de la familia Monou. Su madre murió diciéndole estas palabras: "Vuelve a Tokyo, tu destino te espera". Así que, ahora está en Tokio, donde se encuentra ante la mayor decisión de su vida, y en la que está en juego el destino de la Tierra.

El nombre Kamui tiene dos significados: "Representante de la majestad divina" o "Aniquilador de la majestad divina".



Fuuma Monou

No tiene ni idea sobre "El Fin del Mundo" o del "Destino de Kamui", pero de niños le prometio a éste que le protegería siempre. Fuuma ha jugado un papel muy importante en la vida de Kamui. De hecho, están tan compenetrados que parecen hermanos. Raramente expresa sus emociones, aunque siempre ha sido muy afectuoso y se preocupa de cuidar a su hermana Kotori, de corazón débil. Los dos hermanos viven en el Templo de Togakushi.

"Fuuma" significa en japonés "La verdad sellada".

Kotori Monou



Es la hermana pequeña de Fuuma. Desde que Kamui dejó Tokio, hace seis años, no ha dejado de pensar en él. Tiene poderes premonitorios y puede entender a los animales y a las plantas. De hecho "Kotori" significa "pajarito". Según sus sueños, los hechos no han determinado un futuro para la Tierra, pero para ella solo hay uno: morir.

De **"Los siete Dragones del Cielo"** conocemos a **Sorata, Arashi, Karen, Yuzuriha, Seiichiro y Subaru**, que intentarán convencer a Kamui para que se una a su bando. Parece que lo tienen fácil, ya que Kamui quiere proteger a sus amigos de la infancia, los hermanos Monou (Kotori y Fuuma). Además de poderes especiales, estos "protectores de la Tierra" pueden crear los llamados " **Kekkai** ": Para evitar males mayores, las zonas en las que se desarrolla la lucha se rodean de una barrera psíquica llamada Kekkai, que mueve el lugar a una dimensión distinta. El espacio real no resulta dañado por la batalla, pero sí el que levantó la barrera muere, la zona que estaba protegida permanecerá con los daños que se causaron en la pelea. La forma del kekkai cambia, dependiendo de quién lo levante.

X-1999













Hinoto



A pesar de representar una corta edad, ha vivido cientos de años. Tiene el poder de predecir el futuro, y permanece encerrada en el Parlamento, donde es consultada por los grandes cargos políticos. Hinoto es ciega y no puede articular palabra, pero ha desarrollado el don de la telepatía, con el que se comunica mentalmente. Tiene la habilidad de introducirse en los sueños de los demás. Está constantemente suplicando a Kamui que se una a su causa y forme parte de "Los Dragones del Cielo". Su nombre está relacionado con el fuego.



Sorata Arisugawa



Es un chico muy alegre de Osaka, estudiante de segundo de la Escuela Superior. Ha sido criado por Chuu, astrónomo del templo de Kouya, sede principal de la secta Shingon. El abuelo astrónomo, como Sorata le llama, se lo llevó cuando tan solo tenía tres años porque nació "como una de las siete estrellas del cielo" para proteger la Tierra. "Sora" quiere decir "cielo" en japonés. El abuelo Chuu le predijo que estaba destinado a morir por la mujer que amaba. Sorata sabe que las predicciones del abuelo núnca fallan, por lo tanto, prefiere escoger y morir por una mujer guapa, como Arashi Kishu. Su poder es inmenso, y puede crear una barrera "kekkai" con forma de cubo.

Subaru Sumeragi



Es uno de los "Dragones del Cielo" y decimotercer descendiente de la familia Sumeragi, protectora espiritual de Japón desde tiempos inmemorables. Uno de los mejores mediums que existen. Es el protagonista de la serie "Tokyo Babylon".

Seiichirou Aoki



Trabajaba como editor de Asuka, la revista mensual de Shojo Manga (donde se publica "X"). Amable y honesto. Tiene el poder sobrenatural de dominar el viento, por lo que se le apoda "Maestro del viento", como a Daisuke Saiki, su sobrino. En la película, es un hombre normal que trabaja para una compañía editora, y lo único que desea es proteger a su mujer y a sus hijos.

Arashi Kishu



Es "La doncella oculta" del Templo Ise, y portadora de un enorme poder que le es conferido por una espada que mantiene mágicamete envainada dentro de ella (esta espada no tiene nada que ver con las Espadas Sagradas). Normalmente, va vestida con el unifor-

me del colegio. Su barrera kekkai es de forma piramidal. Tiene un carácter frío y es muy atractiva. Su nombre está formado por dos partículas que significan "fantasma" y "maldito".



Yuzuriha Nekoi

Es una chica muy activa de 14 años que vive en el Templo Mitsumine. A cada miembro de su familia le sigue un "Inugami", (espíritu de un perro), que lo acompaña y defiende. El de Yuzuriha se llama "Inuki" ("Inu" significa "perro") y puede transformarse en cualquier cosa que su dueña desee. Solo la gente con capacidades especiales pueden ver a Inuki. El apellido Nekoi es falso y lo usa para despistar ("Neko" significa gato).

Karen Kasumi



Es una mujer hermosa que trabaja en un local de dudosa reputación, llamado "Flor". Le gusta la ciudad donde vive, Tokyo, y lucha para protegerla. Tiene poderes para dominar el fuego (La sílaba "Ka", con la que empiezan su nombre y apellido, también significa fuego).



Kanoe

Es la hermana pequeña de Hinoto, pero no se parece en nada a ella, presentando un carácter de chica madura y provocadora. Públicamente trabaja como secretaria personal del gobernador de Tokyo. Tiene la intención de reunir a "los Dragones de la Tierra" para destruir la humanidad y crear un mundo nuevo de las cenizas del anterior. Al igual que Hinoto, puede predecir el futuro e introducirse en los sueños de la gente. De esta forma, ha llegado a controlar a Fuuma, al que ha ordenado matar a Kamui. Su nombre está relaccionado con el oro.

Los Dragones de la Tierra son Satsuki, Kusanagi, Yuto, Kakyoo, Nataku, Seishiro y el "Oscuro" Fuuma.

Nataku



Es uno de los "Dragones de la Tierra". Asesinó a Kyoga Monou, padre de Fuuma y Kotori, y robó la espada divina. Desde el punto de vista genético, Nataku es una persona (aunque carezca de género). Sin embargo, fue creado por los humanos a partir de un cultivo computerizado, utilizando la información genética de una chica llamada Katsuki, que murió a muy temprana edad, y que su abuelo quiso revivir. El nombre de Nataku viene de un dios de la mitología china que era encarnado en un cuerpo humano sin alma. Carece de sentimientos; no sabe del amor o el odio, es sólo un organismo que existe.

Satsuki Yatohji

Esta chica es un "Dragon de la Tierra" experta en ordenadores. En realidad tiene un vínculo especial con estas máquinas, que podriamos calificar como "amor". Posee



un superordenador llamado "Bestia" al que, literalmente, se conecta, y con el que ha causado estragos en Tokyo (cortocircuitos, eliminación de datos bancarios, anulación de las líneas telefónicas...). Esta supercomputadora, la número 666, fue construida por la propia Satsuki y está ubicada en los sótanos de la Oficina de Gobierno de Tokyo.

Kakyoo



Es uno de los siete "Dragones de la Tierra". En la versión animada ha sido sustituido por otro personaje (Shougo Asagi, maestro del agua). Su cuerpo permanece dormido, posiblemente hasta el día prometido de 1999. Al igual que Hinoto, tiene la habilidad de introducirse en los sueños de los demas.



Kusanagi Shiyu

Es un hombre misterioso de caracter muy varonil, con poderes sobrenaturales. Es amigo de Yuzuhira y puede ver a Inuki. Kusanagi, según los mitos sintoistas, es el nombre de la espada que pertenece a la Diosa Sol Amaterasu, de la que según se dice, desciende la mismísima familia imperial japonesa

Yuto Kigai



Es una de las personas que reune Kanoe. Aunque en apariencia representa ser una persona tranquila, bajo su sonrisa se enconde un despiadado asesino. Es el primer "Dragón" que aparece "oficialmente" en el manga.



Seishiro Sakurazuka

Es uno de los Dragones de la Tierra, cabeza visible de la familia "Sakurazuka" o "Grupo de asesinos". Su poder, vinculado a los pétalos de Sakura (cerezo), tiene forma de aguila negra. Ha tomado parte directamente en la lucha contra los Dragones del Cielo y Kamui.Tiene un ojo de cristal, por lo que normalmente va con gafas de sol. Es otro de los personajes principales de "Tokyo Babylon".

El "Oscuro" Fuuma



Fuuma, el hermano de Kotori, será engañado por Kanoe, haciéndole creer que él es el verdadero Kamui y su misión consiste en matar a su suplente. Kamui se unirá definitivamente a los "Dragones del Cielo" y Fuuma al bando de los "Dragones de la Tierra", convirtiéndose en el "Antikamui", y completando el grupo de los "7".

El Trío de la Ciudad Universitaria "Clamp"



Suoh Takamura, Nokoru Imonoyama y Akira Ijuin. Representan la junta de directores de la "Ciudad Universitaria Clamp".

Tokiko, antes de su muerte, les pidió que buscaran a Kamui y guardaran la segunda espada sagrada en su Campus.

El edificio del Campus Clamp, fue construído con forma de estrella, con el fin de proteger la espada.





Hien y Soohi

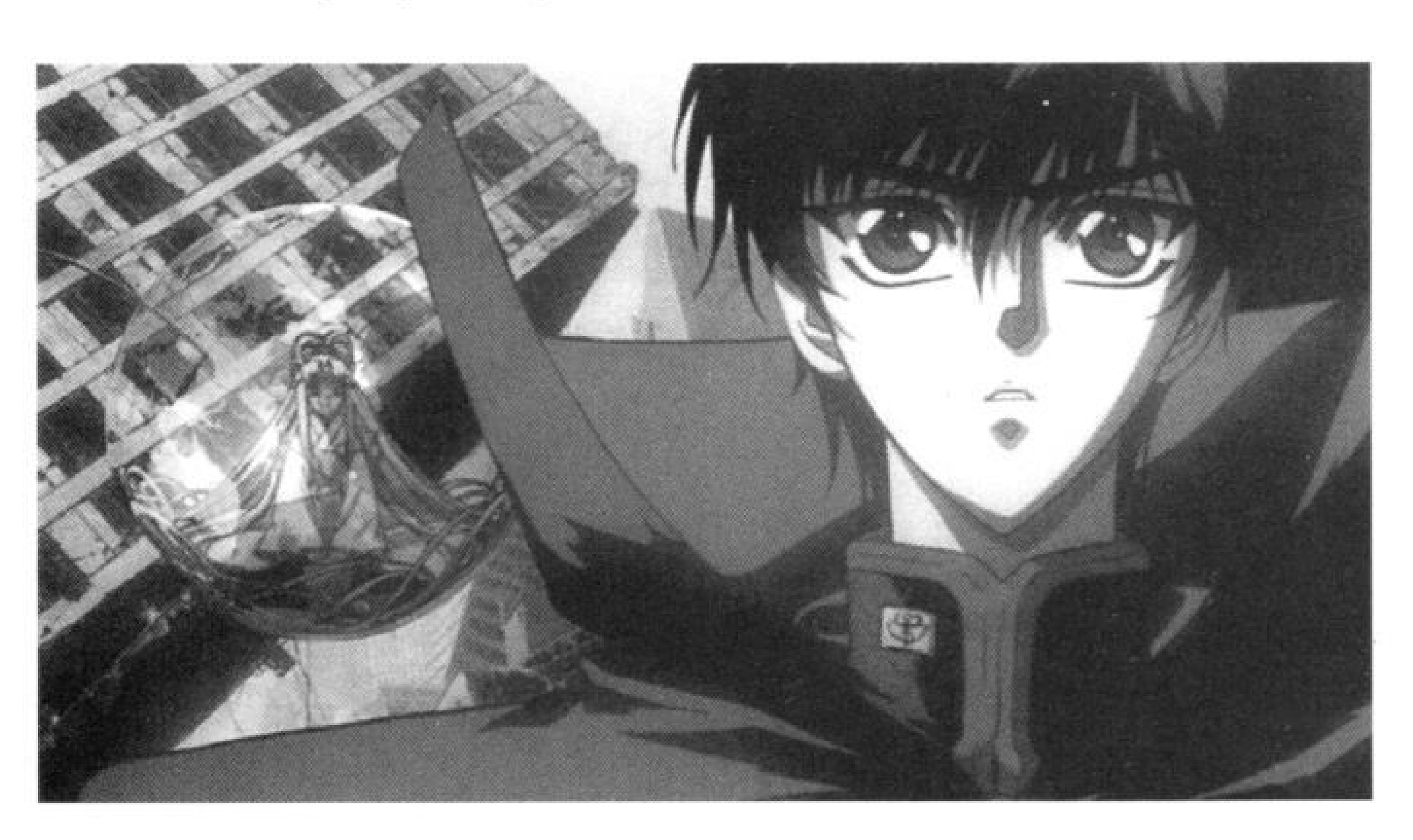
Son las dos leales sirvientas de Hinoto, a quien llaman "Princesa". Esta ocupación fue desempeñada anteriormente por sus padres. Siempre aparecen juntas.

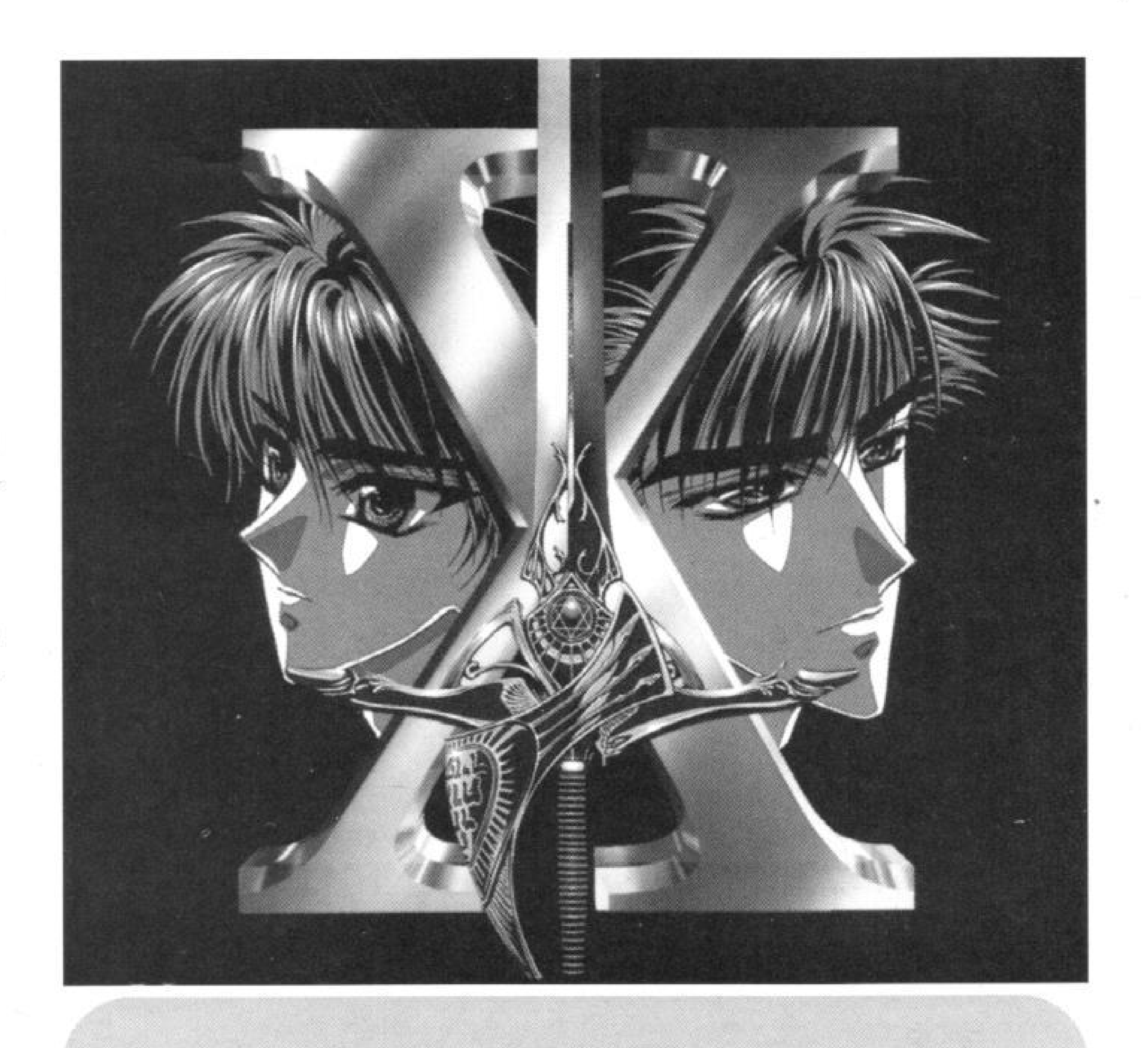
Soohi significa "Hielo Azul" y Hien "Llama Roja".



Daisuke Saiki

Es uno de los maestros del Viento y servidor fiel de Kanoe. Fue el primero que luchó contra Kamui despues de su regreso a Tokyo, y está convencido de que Kamui no es la persona que todos creen, ya que le parece demasiado cruel.





LA PELICULA

Los primeros acontecimientos que aparecen en la película son: el suicidio de la madre de Kamui, las visiones de Kotori sobre el final del mundo y la lucha entre Subaru y Seishiro. La acción transcurre a una velocidad vertiginosa si la comparamos con la historia original, y se han efectuado ligeros cambios respecto al argumento para la adaptación (El manga aun no ha concluido... y una película no se puede dejar a la mitad). Hinoto contactará con Kamui para mostrarle el futuro y pedirle que se una a los "Dragones del Cielo". Mientras, Kanoe (la mala) rapta a Kotori y a su hermano Fuuma. Los Dragones luchan entre ellos y Fuuma, dominado por Kanoe, acaba masacrando a los demás. Llega la batalla final entre los dos "amigos" que se batirán en duelo con las dos Espadas Sagradas. ¿A que no os imaginais quién gana?... La película acaba con Kamui gritando de rabia mientras sostiene entre sus brazos el cuerpo sin vida de Fuuma.



X Original Soundtrack

La Banda Sonora de la película corre a cargo de Yasuaki Shimizu, y es un conjunto de 23 temas que, a lo largo del disco, nos conducen musicalmente por una oscura y trascendental ambientación repleta de contínuos y tensos "strings", esporádicos instrumentos de viento como difuminándose en un sueño y toda una orquesta puesta al servicio de las sensaciones más sombrías. Así pues, resulta tan lúgubre y escalofriante como la propia película que, sin pertenecer precisamente al género de terror, encierra en su desarrollo un innegable aire siniestro.

No se trata de la típica banda sonora pegadiza o rítmica. Lo que Yasuaki Shimizu ha compuesto para la película, es música de atmósfera, para oyentes acostumbrados al New Age más experimental, capaces de profundizar en nuevas tendencias y entender el mensaje de tan caótico entramado musical.

Puestos a comparar, y para que os hagais una idea, hay momentos en que puede recordar desde a Brian Eno en "Paul takes the water of life" (en Dune), al tema instrumental de " El hundimiento de la casa Asher" de Allan Parson's Project. Pero por lo general, tiende más al tipo de música atmosférica que a la convencional música de terror. A veces, se deja entrever una inevitable influencia étnica con la aparición de flautas japonesas, aunque éstas -como el resto de instrumentos- se pierden entre el psicodélico fondo. El resultado parece encontrarse a medio camino de entre Oriente y el Más Allá.

En definitiva, si no pudiste digerir temas como el " Shohmyoh" o el " Illusions" de " Akira", es más que probable que "X" NO sea tu disco. Si por el contrario, te muestras paciente e interesado por las nuevas músicas, podría resultar toda una "Xperiencia".

Nuria López Balboa



Se estima que la obra comprenda 22 tomos, ya que éste es el número de personajes principales que se mueven en la historia. En cada volúmen aparece una carta del tarot en la que se representa a cada uno de ellos.

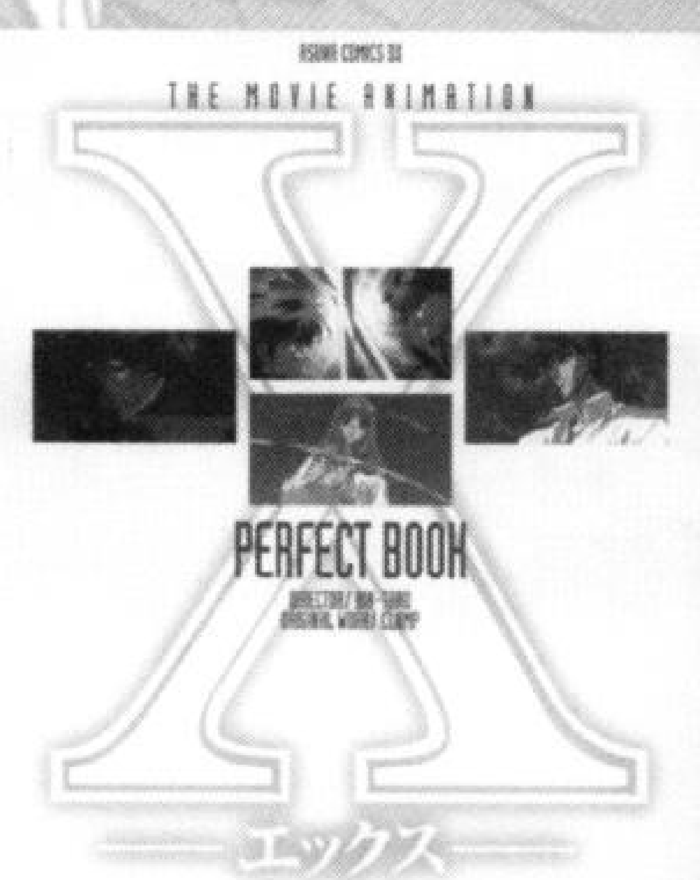
Por ahora se han publicado nueve tomos recopilatorios en Japón (la edición española comprende por ahora solo el primero de ellos).

Este verano se ha estrenado la película de animación. El diseño de personajes es de Nubuteru Yuki (Record of Lodoss War) y dirigido por Rin Taro (Galaxy Express 999, Ninja Scroll).

El video laser disc cuesta 15240 ¥

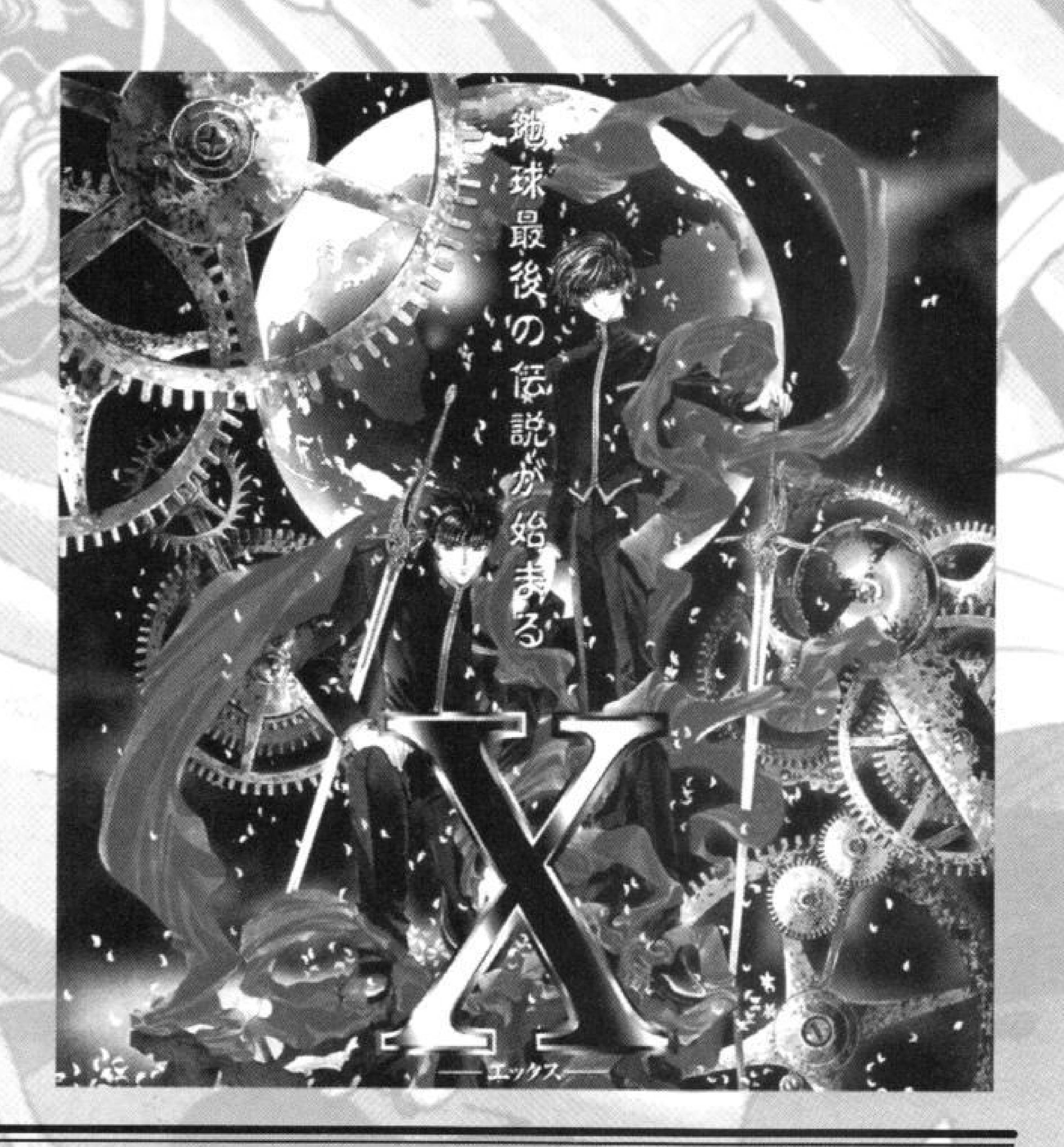
La novela de X fue publicada en octubre por Shosetsu Atsuka.

El comic de la película salió el 30 de septiembre de 1996, 260 páginas. Editorial Kadokawa Shoten. 1600 ¥.



El Perfect Book salió el 26 de octubre de 1996. Contiene fotos de la película, diseño de personajes y fondos, fotos de exteriores en que se basaron para el diseño de los fondos, explicación de los gráficos realizados con ordenador y dos entrevistas: una a Clamp y otra a Rin Taro (Director de la película). 2000¥.







Aquí tenéis la segunda parte del dossier sobre Yu Yu Hakusho. Muchos de vosotros nos habéis escrito para agradecernos que nos hayamos ocupado de esta serie, que a pesar de no estar traducida, cuenta con numerosos fans en nuestro país.

A los que no leísteis la primera parte os será un poco difícil coger el hilo de la historia (os recomendamos que os hagáis con un ejemplar de nuestro anterior número).

Los que si lo hicísteis, preparaos para acabar este viaje al Más Allá de la mano de los "Detectives del Mundo Astral".

Todo parece haber vuelto a la normalidad. Nuestros amigos asisten al instituto, e incluso Botán, le espíritu guía de las almas, se hace pasar por un alumno más para permanecer cerca de ellos.

Pero las nuevas aventuras comienzan cuando Yusuke es secuestrado a la salida de clase por tres muchachos con extraños poderes que dejan una nota con indicaciones para el rescate. Botán recoge un equipo especial de objetos astrales para detectives y se reune con Kuwabara, Kurama e Hiei.

El lugar al que deben acudir es una extraña mansión parecida a un cuadro cubista.



En el interior les esperan los tres desconocidos Yu Kaito, Mitsunari Yanagisawa (Yana) y Asato Kido que los retarán a superar unas pruebas de ingenio consistentes en juegos de palabras y deducciones.

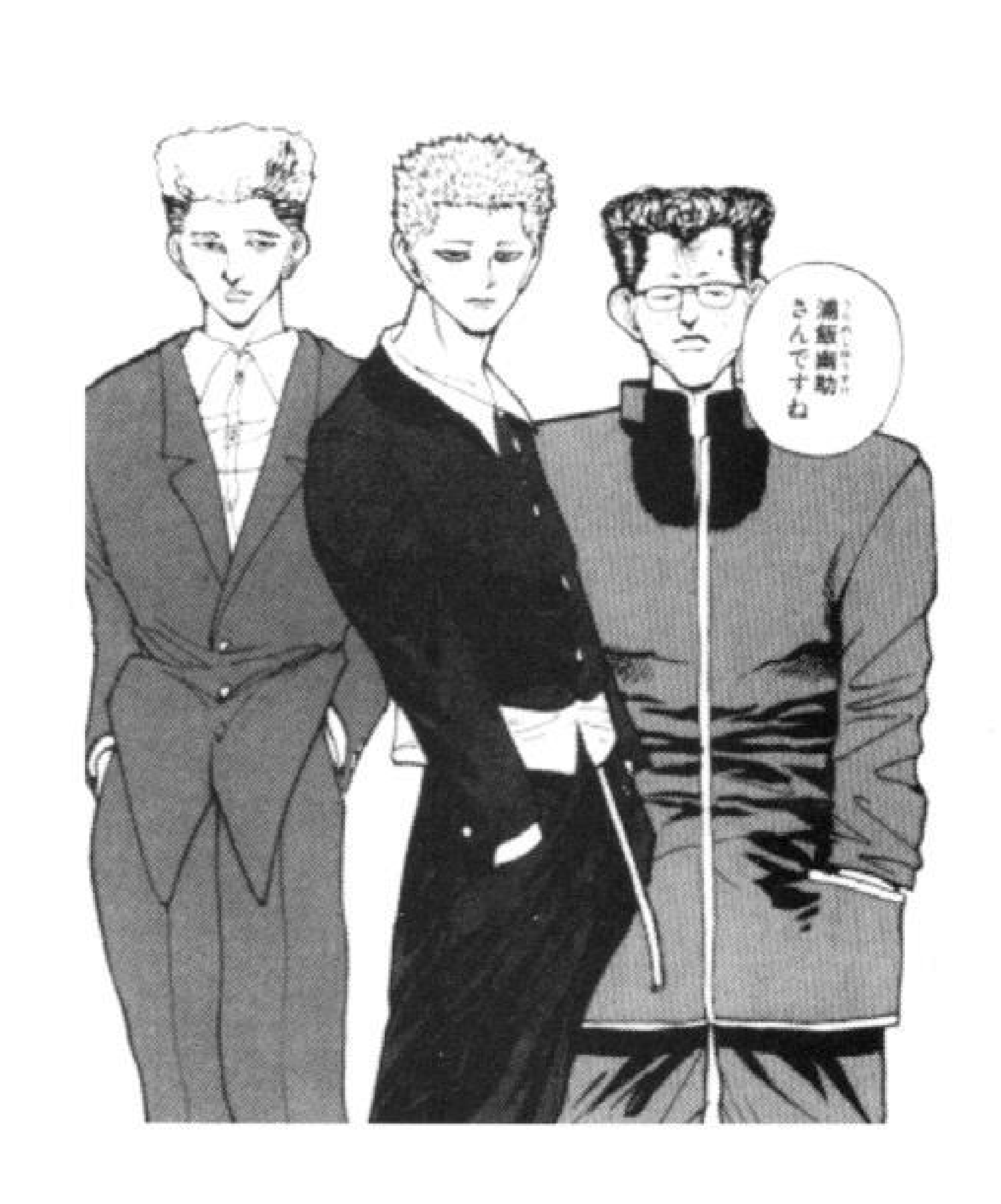
Una vez superadas, los tres jóvenes misteriosos se rinden y se descubre que todo había sido un montaje de la anciana Genkai (la maestra de artes marciales y técnicas astrales, asesinada por el menor de los hermanos Toguro) a la que se le ha permitido volver a la vida.

Nuestros amigos reciben un aviso de emergencia de Koenma, el hijo del Juez de los Muertos: ¡Japón está siendo invadido por espíritus!. Al parecer, el pequeño Toguro sigue con vida (Bueno... más concretamente, su cabeza) y se ha aliado con un grupo de seres demoniacos para abrir un paso entre el mundo de los demonios y el de los humanos. En tan sólo tres semanas, la Tierra será totalmente invadida. Para combatir el peligro se añaden al equipo Kaito, Yana y Kido.

Tras las primeras investigaciones descubren que los responsables de la brecha interdimensional son siete oscuros personajes:

El Angel Oscuro (Sensui), El Guardián del Portal (Itsuki), Shaman, Gurmet, El Doctor, Sniper y Gamemaster.

Kurama, Yana, Kaitô, Genkai, Kido, Yusuke y Kuwabara.
Sobre ellos, la amenaza de Sensui





Doctor Kamiya

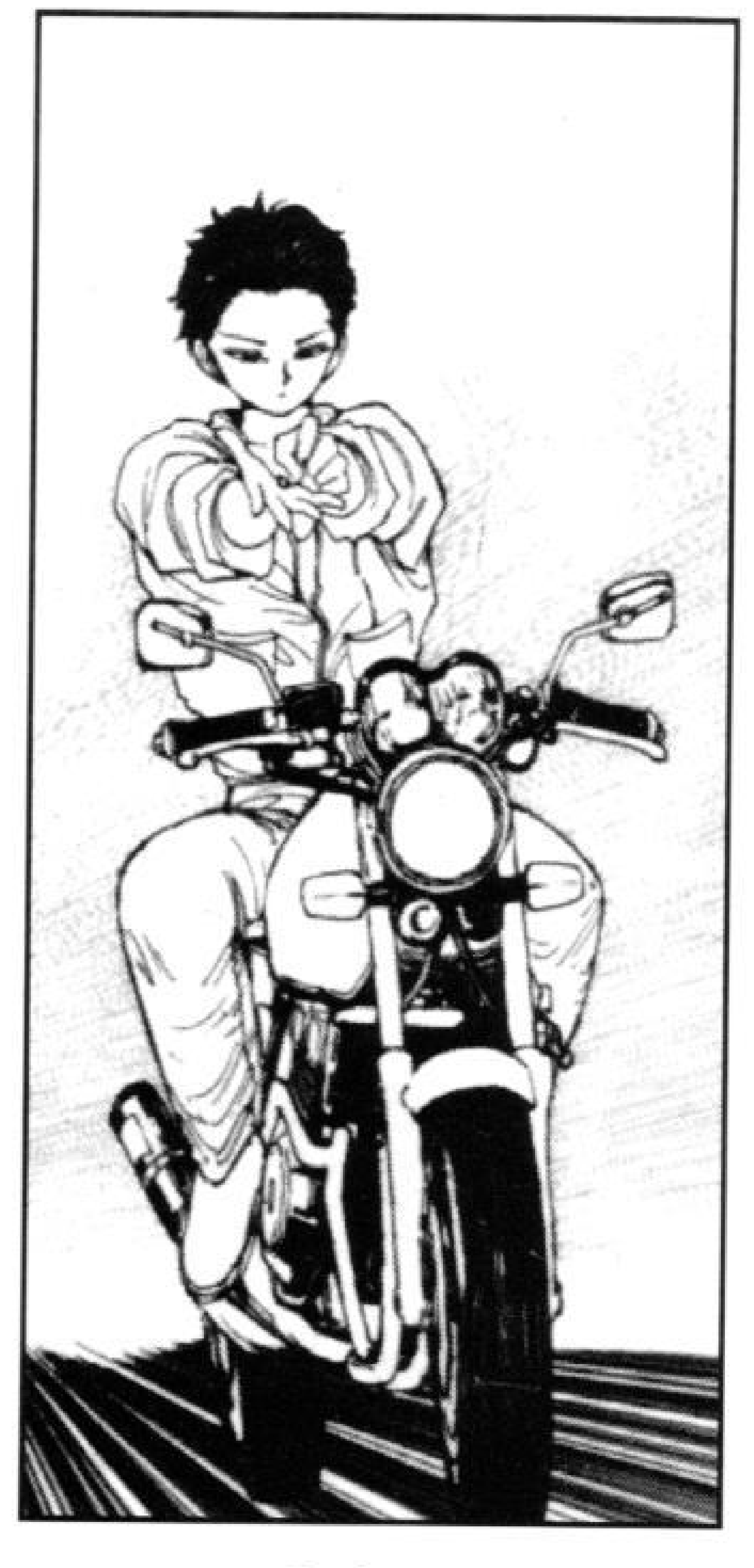
Es el primero en combatir a nuestros amigos y principal responsable de una plaga de extraños mosquitos que invaden las calles de Tokio.

Acabará en prisión, después de ser derrotado por Yusuke.



Shaman

Su verdadero nombre es Kiyoshi Mitarai. Tiene el poder de crear monstruos de agua que controla mentalmente, ahogando con ellos a sus víctimas al introducirlos en sus cuerpos líquidos.



Sniper

Kaname Hagiri (alias "Sniper") arroja todo tipo de objetos, convirtiéndolos en mortales proyectiles. Su poder crea unas pequeñas dianas sobre el cuerpo de su adversario, hacia las que se dirige todo lo que le lanza.



Gamemaster

Es el Señor de Videocity, donde la vida y la muerte se decide jugando a los videojuegos.

El equipo de Yusuke deberá enfrentarse a él para llegar hasta la cueva donde se esconde Sensui (el jefe de los siete)



Gurmet

En realidad Gurmet es la nueva forma que ha adoptado el pequeño de los hermanos Toguro. Kurama será el encargado de acabar, para siempre, con la amenaza de éste horrible ser.

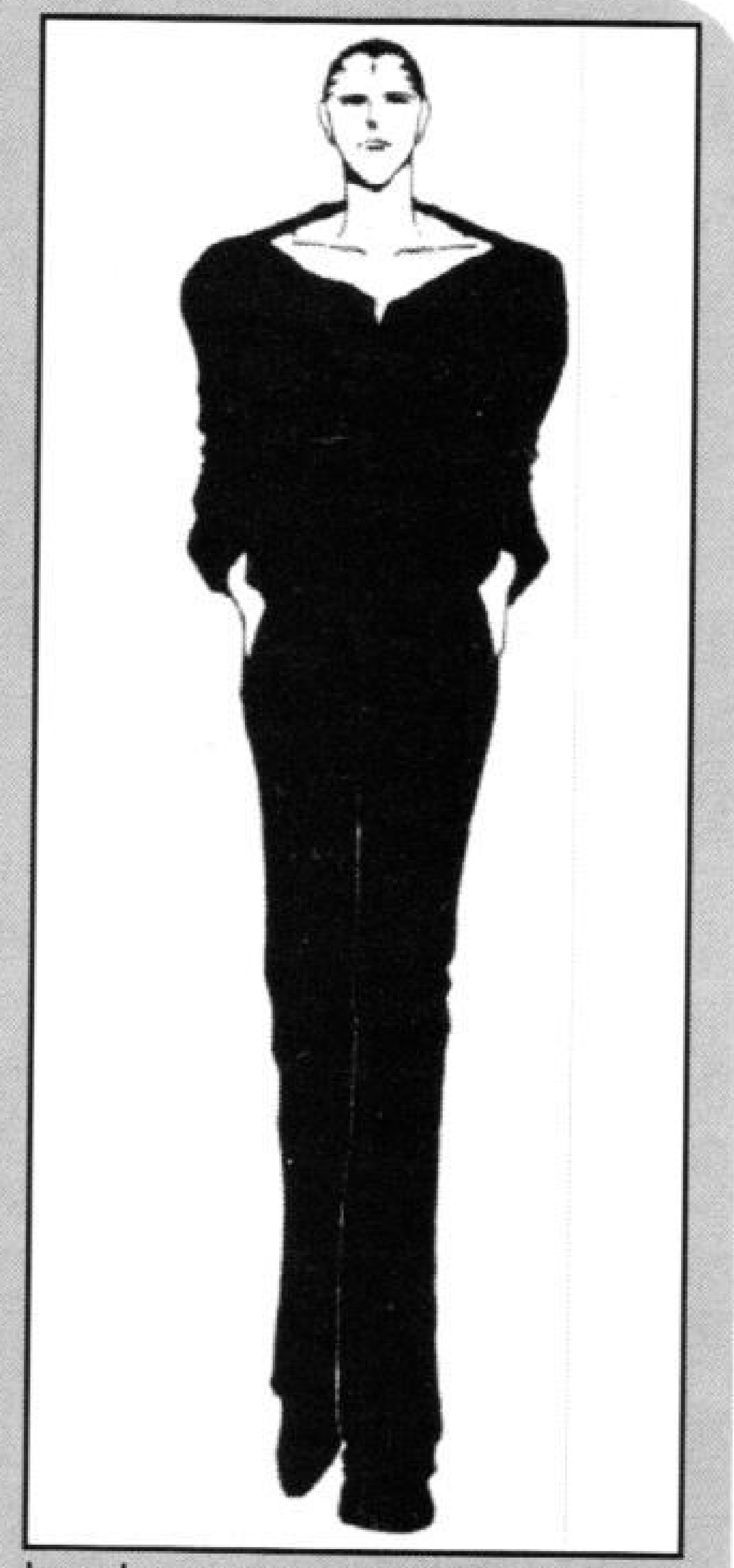


Itsuki "Gatekeeper"

El "Guardián de la puerta" será el encargado de retener a los amigos de Yusuke durante el enfrentamiento final contra Sensui. Su poder consiste en abrir puertas interdimensionales



Sensui



Es el jefe de los siete y principal responsable de la apertura del portal hacia la dimensión de los demonios. Ya desde pequeño, contaba con tanto poder, que muchos espíritus quisieron matarlo. Durante su vida se fue rodeando de enemigos y pronto comenzó a tenerlos también entre los humanos. LLegó a convertirse en el más importante Detective Astral. Durante uno de sus casos, descubrió una secta de humanos que realizaba actos salvajes de tortura a demonios y espíritus, en tal grado de crueldad, que se volvió loco. Sensui mató a todos aquellos hombres y cuando lo hubo hecho exclamó: " Aquí no había humanos... ni uno solo". Desde entonces, se dedicó a.consultar el "Capítulo Negro" del video sobre el Mundo Astral (Una cinta de video donde se recogen todos los secretos del Más Allá) para recabar información sobre los actos crueles realizados por los humanos, y así perseguir a los culpables. En los últimos diez años, ha ido aumentando sus poderes y su locura. Tal es su odio hacia la raza humana, que no busca otra cosa que su destrucción.

YU YU HAKUSHO

Una vez superados los primeros obstáculos, y habiendo derrotado a cinco de sus contrincantes, la confrontación final tiene lugar entre Sensui y Yusuke, mientras el resto del grupo es transportado hasta otra dimensión por Itsuki.

Nuestro protagonista está en clara desventaja, ya que su oponente posee una Energía Astral 10 veces mayor. Sensui esconde un arma, bajo un brazo artificial, con la que ataca traicioneramente a Yusuke, que cae al suelo mal herido.

Pero cuando se dispone a rematarlo, aparece Koenma, el hijo del Juez de los Muertos, y ordena a Sensui que suelte a Yusuke. Este, extrañamente, obedece y reta al propio Koenma a luchar contra él.

Uno frente a otro, se batirán en un duelo a muerte: Sensui apunta con su brazo mecánico, mientras que Koenma desenfunda su ¡ejem!... chupete, un arma astral poderosísima.

Pero antes de que alguno de ellos dispare, Yusuke agarra el chupete de Koenma y sale corriendo: Debe ser él quien derrote a Sensui.

La pelea continúa mientras que Kuwabara, Hiei, Kurama y Shaman (que se ha puesto de parte de nuestros amigos) permanecen atrapados por Itsuki dentro de unos dibujos que hay en las paredes de la cueva. Desde allí observan el transcurso de la pelea.

Sensui pretende hacerse con el chupete y Koenma, para evitar que este caiga en sus manos, le ataca utilizando todas sus fuerzas, quedando extenuado.

Kuwabara invoca su Espada Astral y logra escapar, junto al resto del grupo, de la prisión dimensional que los mantenía encerrados. Pero en el momento en el que vuelven a la realidad, Sensui ataca, y Yusuke cae al suelo ... **muerto.**

Ha llegado la hora, y la entrada a la Tierra para los demonios, se abre. Hiei, Kurama y Kuwabara persiguen a Sensui hasta el mundo de los demonios para combatirle y vengar la muerte de su amigo.

Shaman y Koenma permanecen junto al cuerpo de Yusuke, cuando un equipo de oficiales de la guardia de Enma (El Juez de los Muertos, padre de Koenma) se presentan con la intención de apresar a Yusuke pues, a pesar de las apariencias, aún conserva un hilo de vida, y han descubierto un inmenso poder latente en su cuerpo que puede desatarse en cualquier momento. Y todo esto debido a que en realidad... **es un demonio!**

El Demonio "Yusuke"

Cuando Yusuke va a ser capturado, una gigantesca Ave-Monstruo se interpone escudándole: Es Pu, el pequeño animalito que nació del Huevo de las Ánimas (ver Yamatai Nº3) que se ha transformado. Yusuke recupera la conciencia y junto a Koenma escapan a lomos de Pu.







De izquierda a derecha: Raizen, Mukuro y Lord Yomi. Abajo: Imagen de Mukuro, despojado de sus vendas

Kurama, Kuwabara e Hiei se quedan boquiabiertos cuando ven a su amigo con vida, pero tras las explicaciones pertinentes, se reanuda la pelea entre Sensui y Yusuke.

Los poderes de ambos son ahora muy superiores.

Yusuke comienza a notar cómo su cuerpo se va transformando, hasta el punto de que su "otro yo" demoniaco se apodera de su conciencia, desatando un sanguinario ataque contra Sensui, que cae al suelo agonizante. En sus últimos momentos, recapacita sobre sus actos, se arrepiente de su actitud hacia los humanos, da las gracias a Yusuke por haber luchado con tanto valor... y muere, no sin antes haber expresado su última voluntad: Reencarnarse en demonio.

Itsuki, el último de los 7, aparece, recoge el cuerpo sin vida de su amigo y juntos desaparecen. El paso entre los mundos se cierra, y nuestros amigos vuelven a su vida normal... ¿Normal? Bueno, a su vida.

Pero Yusuke necesita saber más acerca de sus orígenes demoniacos, y pide consejo a su maestra, la anciana Genkai: Esta da a nuestro amigo la dirección de Kuroko Sanada, la Detective Jefe del Mundo Astral, que vive en las afueras de la ciudad, junto a su esposo y sus dos hijas. Yusuke decide ir a visitarla. Una vez allí, tres extraños irrumpen en casa de Kuroko para entregarle un mensaje al "Makai" (naturalmente, se refieren a Yusuke): Este deberá presentarse en el plazo de una semana en el Mundo de los Demonios; allí lo espera **su verdadero padre.**

Por otro lado, Hiei y luego Kurama, también reciben visitas inesperadas de antiguos conocidos (os recuerdo que ambos son demonios): Ellos también deberán acudir a su mundo natal.

Yusuke acude a la cita, y es conducido hasta los aposentos de Raizen, uno de los tres señores del Infierno,quien saluda a nuestro amigo: "¡Hola... hijo! Me estoy muriendo".

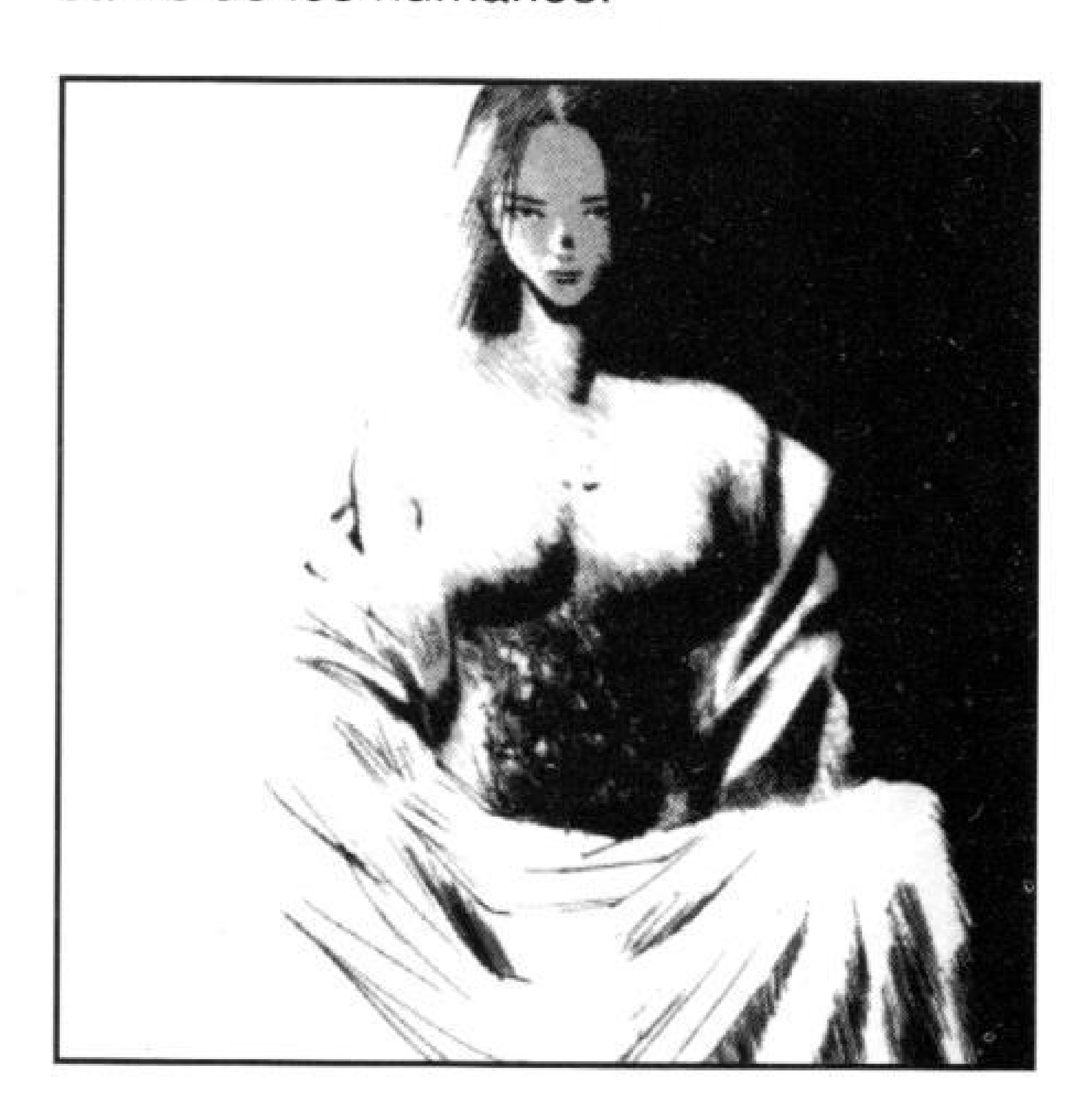
Los otros dos reinos, pertenecen a Mukuro (que acoge en su palacio a Hiei) y a Lord Yomi, que pide a Kurama que en el plazo de un año reuna a los seis mejores luchadores que pueda encontrar.

Transcurre un año y la historia se centra en la vida por separado de Yusuke, Hiei y Kurama, en el mundo de los Makai:

Hiei descubrirá que es hijo de un espíritu del hielo (ver ficha en el número anterior), Kurama consigue reunir a su grupo de luchadores (Chû, Link, Jin, Shishiwakamaru, Tôya y Suzuki, todos ellos conocidos, ya que habían participado en el "Torneo de Artes Marciales de las Tinieblas") y Raizen cuenta a Yusuke en qué consiste su parentesco:



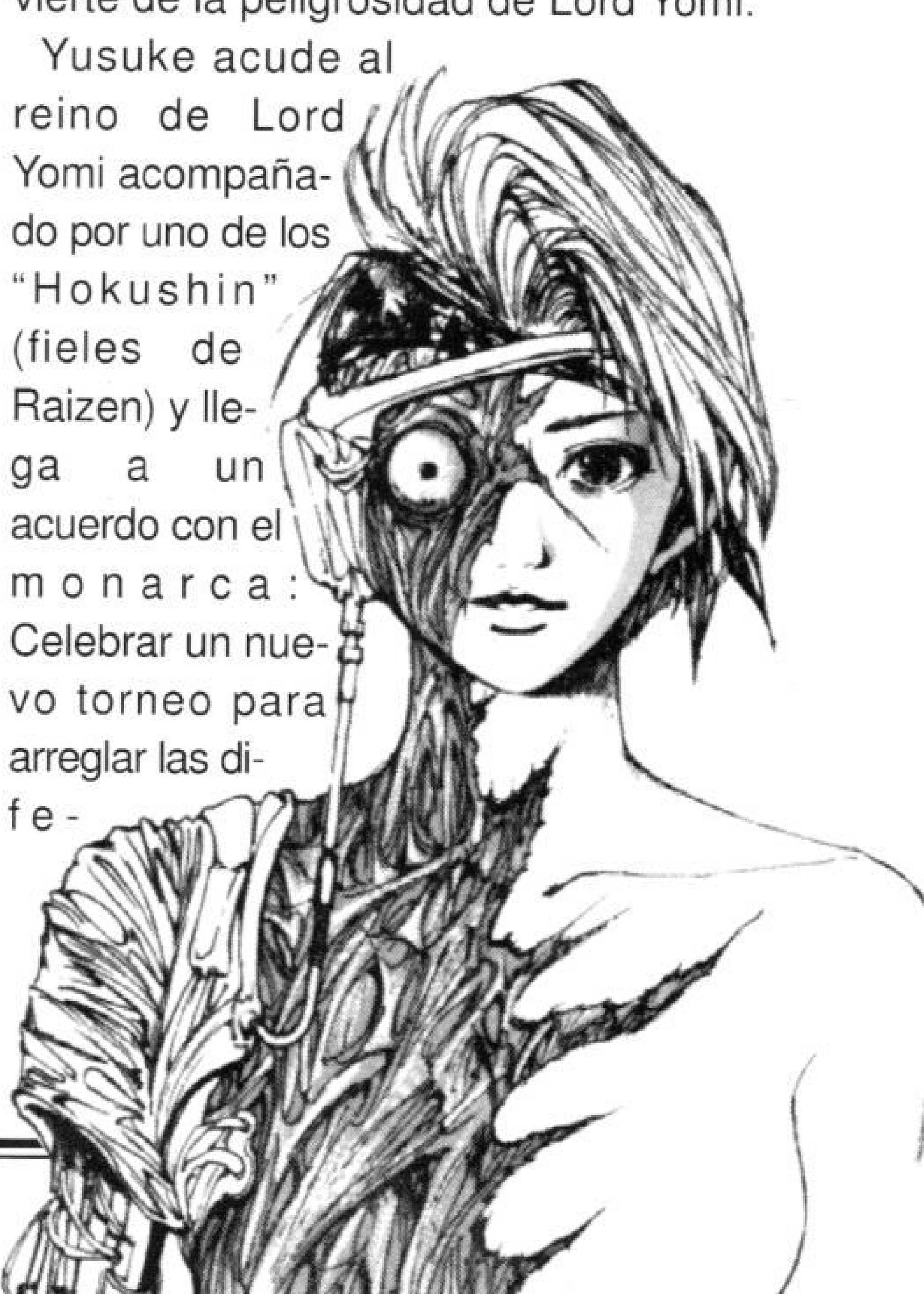
Hace 700 años, las ordas de demonios asolaban el mundo de los humanos. Raizen tenía su residencia a las puertas de la muerte, donde se alimentaba de la carne de los humanos.



Allí conoció a una mujer, de la que enamoró y tuvo un hijo. **Yusuke es el descendiente directo de este y por lo tanto heredero de su reino.**

Antes de morir, Raizen aconseja a Yusuke una alianza con Mukuro y le advierte de la peligrosidad de Lord Yomi.

Yusuke acude al reino de Lord Yomi acompañado por uno de los "Hokushin" (fieles de Raizen) y llega a un acuerdo con el monarca: Celebrar un nuevo torneo para arreglar las dife-



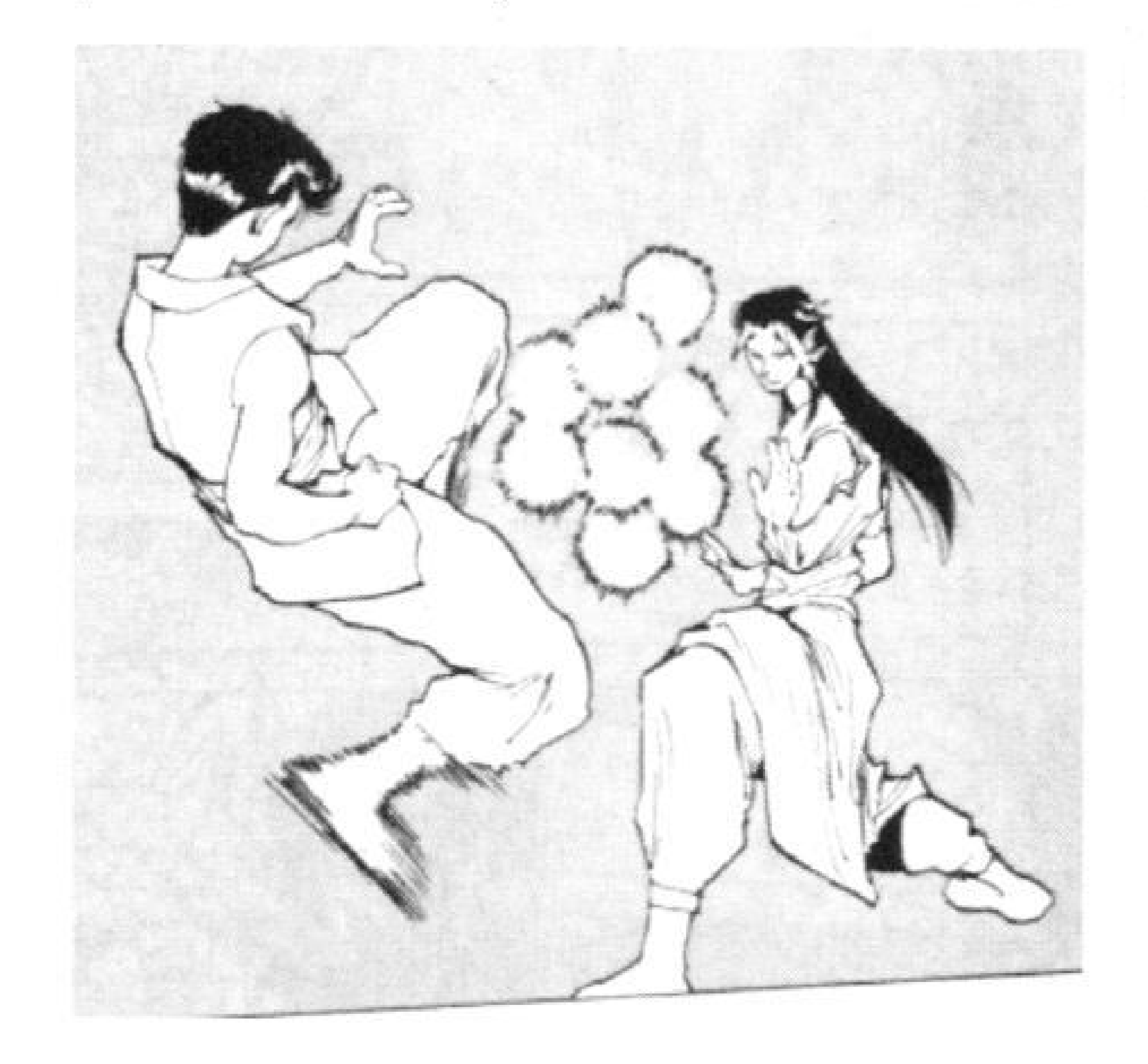


rencias entre los reinos y unificar para siempre a los Makai.

Pasa el tiempo y llega el día de la confrontación. Multitud de demonios y espíritus acuden desde todos los rincones del infierno. Muchos de ellos, visitan la tumba de Raizen para presentar sus respetos al fallecido Señor del Infierno.

Los combates se van desarrollando con normalidad. Tanto Yusuke como la mayoría de los luchadores del grupo reunido por Kurama, van siendo clasificados. Pero el azar enfrenta a Lord Yomi y a Yusuke antes de la final, y el combate entre los dos máximos aspirantes a la victoria tiene lugar prematuramente. La pelea comienza y se va desarrollando durante horas, y horas...

En la Tierra, Kuwabara y Kurama prosiguen su vida como estudiantes, ambos echan mucho de menos a su amigo Yusuke; hace mas de un año y medio que se fue del mundo de los humanos.De pronto Yusuke aparece detrás de ellos.



¡Ya ha vuelto!. ¿Pero... y el combate?

La pelea se prolongó durante más de 60 horas, hasta que Yusuke se rindió. (La verdad es que eso de ser el señor del infierno no le hacía mucha gracia a Yusuke), y ha vuelto acompañado de Yukina (hermana de Hiei) que ha decidido quedarse en el mundo de los humanos.

El final de "Yu Yu Hakusho" se va acercando, pero el autor, antes de cortar por lo sano, nos relata una serie de historias cortas, en las que deja bien claro que los detectives del Mundo Astral continúan trabajando unidos.



La serie de animación

Producida para la Fuji TV por el "Estudio Pierrot" está basada fielmente en la historia original de manga, aunque algunas escenas han sido "suavizadas" para adaptarlas al público infantil. En el manga, a medida que va desarrollándose la historia, la violencia y el aspecto macabro van creciendo, a la vez que el estilo de dibujo se va apartando de los convencionalismos y va tomando notas de surrealismo gráfico, creando un estílo muy original. Las primeras historias cortas, que aparecen en el manga, donde Yusuke comienza a resolver casos como "detective de lo paranormal" (antes de conocer a Hiei y Kurama) han sido eliminadas en la serie de televisión, para dar paso más rapidamente a la historia principal. Durante algún tiempo se difundió el rumor de que esta série iba a ser emitida en nuestro país por Antena 3 Televisión, pero por el momento no sabemos nada al respecto.

Hemos intentado hacer el estudio más serio y detallado posible, que se haya publicado en nuestro país, sobre esta serie, para lo cual hemos traducido los diecinueve tomos de los que consta (Nuria... ¡qué haríamos sin tí!) y hemos estudiado todo el material que ha llegado a nuestras manos. Esperamos que este dossier ,que os hemos ofrecido en dos partes, haya sido de vuestro agrado.

Nuria López Balboa, Oscar Zurita y Carlos López Bermúdez.





Las películas

Hay por el momento dos películas de Yu Yu Hakusho.

La primera "Yu Yu Hakusho" no merece ni siquiera el sobrenonbre de largometraje, ya que apenas tiene media hora de duración, y tiene la misma estructura (opening,ending, duración, estílo...) de la segunda tanda de capítulos televisivos.

En ella, El Pequeño dios Koashura y el demonio Galga secuestran a Koenma y piden a cambio de su liberación, el sello real del rey Enma. Yusuke, Kuwabara y Botán deberán superar numerosos obstáculos para llegar hasta el lugar donde retienen al hijo del rey de los muertos para liberarlo.

La segunda película "Yu Yu Hakusho 2, Los invasores del Infierno" es, hasta el momento, lo único sobre los personajes que se ha editado en nuestro país. Tiene una duración que ronda los 90 minutos, y un guión muy en la línea de la obra original (no como la anterior, que era bastante infantil): Descubriremos la existéncia de un cuarto mundo, "Meikai", que había sido destruído por Enma en tiempos inmemoriales, cuando su rey, Yakumo, intentó apoderarse del mundo de los humanos. Pero Yakumo conseguirá escapar de la dimensión en la que permanecía encerrado e intentará apoderarse de nuevo del planeta Tierra.

La versión española cambia algunos nombres: Así que no os extrañe que a Botán la llamen Peony, a Yusuke algunas veces le digan Usuke y que el cuarto mundo en lugar de "Meikai" se llame "Hades".

Como es normal en estos casos, podemos encontrar merchandising sobre la serie, para todos los gustos:

Material de escritorio, llaveros, huchas, juegos de mesa, calculadoras, CD´s, calendarios, video juegos... y un gran número de colecciones de card´s. Principalmente podemos encontrar tres tipos.

1.Super Battle: Colecciones de 44 cards divididas en cuatro familias + especiales Nº12 + extras "Max". Difíciles de encontrar en nuestro país (las de Yu Yu Hakusho, se entiende, porque de Dragón Ball las hay a patadas).

2. Hero Collection: Bajo el título de "Mágical Battle Yu Yu Hakusho". Dos colecciones (a saber): La primera de ellas de 156 cartas se vendía en sobres de 9 cards +1 reflectante, y nunca llegó de forma comercial a nuestro país. La segunda fué mucho más normalita en tiendas especializadas. A diferencia de la anterior, cada sobre incluía un cromo plateado con un marco horterillo rodeando una pequeña ilustración a color. Algunos sobres traían un cromo extra fuera de colección, que se le dio en llamar "Superespecial", ya que además de ser adhesivo, reflectante y dorado, escondía otro de iguales características bajo él. Aparecieron un total de cuatro (más los otros cuatro que se escondian debajo).

3. PP Card: Cuatro colecciones (a saber): Se venden en sobrecitos individuales. Las hay de varios tipos. Las más comunes representan a un personaje de la serie en el anverso, junto a una cifra (3000, 6000...) que expresa el valor de la carta durante el juego, y en el reverso la ficha de un personaje, o la descripción de algúna técnica o poder.



















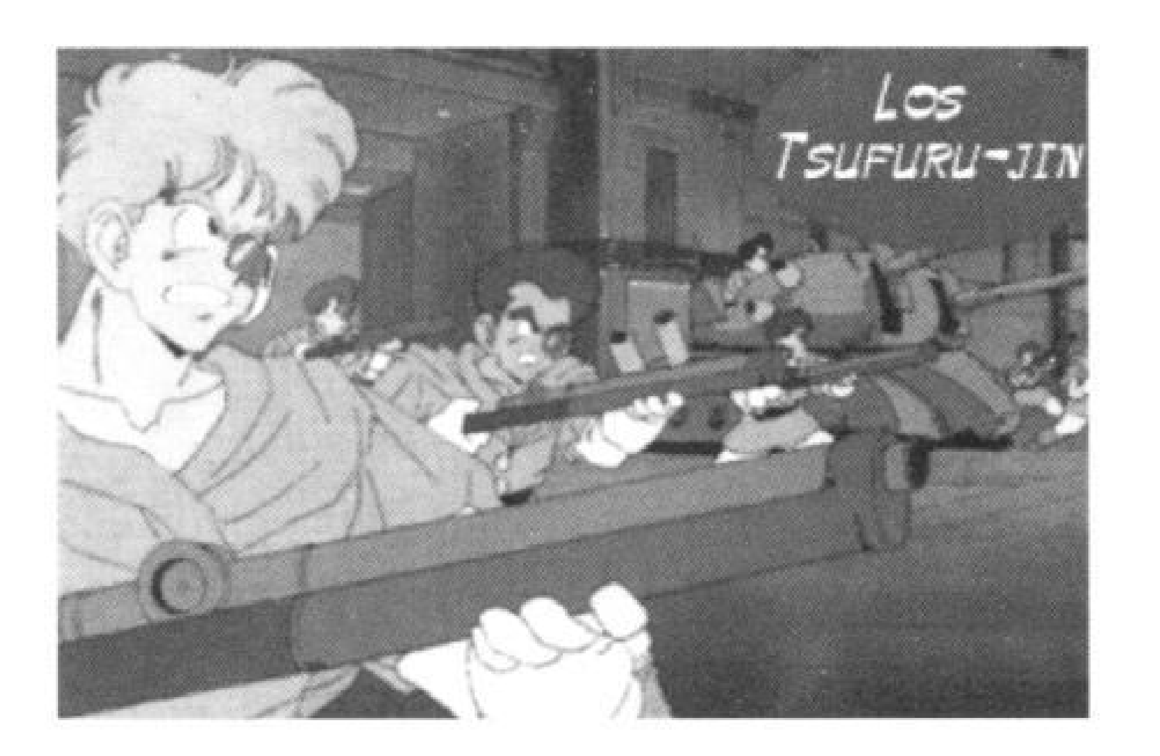
Parece ser que los guionistas de la serie han empezado a tomarse la cosa en serio y, tras estrujarse las neuronas un poquito han dado un giro inesperado a la acción, y de desarrollar las aventuras espaciales de un Goku reducido a la minima expresión, ahora tenemos un par de supersaiyajins en grado 4º pegándose manporros en un resucitado planeta vegeta. ¿Cómo? Leed, leed, que la cosa tiene miga...

Para entender los últimos acontecimientos, tendremos que hacer un poco de historia, y remontarnos hasta el capítulo 20 de "Dragón Ball Z" (serie de televisión), en el que Kaito le cuenta a Goku la historia de su pueblo:

Goku pertenece, como todos sabemos, a una raza extraterrestre, los Saiyajin (variación de la palabra "Yasai", vegetales)



Hasta ahora, creíamos que provenían del planeta Vegeta, pero según los últimos descubrimientos, no son originarios de este planeta, sino que llegaron hasta él cuando una nave espacial se estrelló en su superficie. Por aquel entonces, el planeta se llamaba "Plant" y estaba habitado por los Tsufuru-jin (termino que proviene de la palabra "Furutsu", fruta), un pueblo pacífico que vivía con un elevado grado de tecnología y que doblaba en número a los recién llegados Saiyajin, que se establecieron en poblados muy primitivos en las áreas despobladas del planeta.



Pronto los Saiyajins hicieron gala de su mala uva, y comenzaron a atacar a los Tsufurus, que aunque mayores en número y armamento, lo tuvieron bastante difícil. Así comenzó la guerra entre los "Vegetales" y los "Frutas" por la conquista del planeta "Planta" (¡Ejem!... original ¿verdad?).

Pero una noche los saiyajin sufrieron una extraña transformación debido a la luz que provenía de la luna llena (que en aquel planeta aparecía cada ocho años), tomando la apariencia de gigantescos monos (llamados oozarus) y arrasaron a sus enemigos, tomando el planeta, al que rebautizaron con el nombre de Vegeta.

Hasta aquí la cosa no ha cambiado mucho, pero deja dos incógnitas sin resolver:

1. Si los saiyajin eran un pueblo tan primitivo ¿Cómo llegaron en una nave espacial hasta el planeta Plant? ¿Serían esclavos de otra raza superior?...

2. Si Vegeta no es su planeta de origen ¿De dónde provienen? ¿Hay un planeta en el universo lleno de Saiyajin?

Goku, en estado de Supersaiyajin 4



Baby, la mayor amenaza a la que se ha enfrentado Goku en "GT"



Rilld, uno de los más poderosos aliados del doctor Myu



Trunks lucha para sacar de su cuerpo a Baby

Bueno, retomando la cosa por donde la dejamos en el número anterior, recordaréis que Goku, Pan y Trunks, habían sido derrotados por Rilld (más exactamente, por su transformación en Hipermegarilld), convertidos en Metal y encerrados en el Laboratorio del Doctor Myu para extraerles la fuerza vital y utilizarla en un experimento que consiste en dar vida a un ser tecno orgánico llamado Baby, el mutante definitivo (mucho ojo a este personaje, pues toda la nueva tanda de episodios gira alrededor de él)

Giru, el pequeño robot-radar, resultó ser un traidor a las ordenes del enemigo, pero se arrepiente y libera a nuestros amigos.

Los tres saiyajin lanzan un ataque conjunto para destruir a Baby. Pero Baby no muere tan fácilmente, y al ver que Goku y los demás van a escapar, estalla en cólera, asesina al Dr. Myu y se introduce dentro de Rill, como un parásito, haciéndose con el control de su cuerpo, y persigue a nuestros amigos hasta su nave, que a duras penas logra despegar del planeta M2.

Dr. Myu

La búsqueda de las bolas continúa y lleva a Goku,Giru, Pan y Trunks hasta un gran crucero estelar que viaja por el espacio a la deriva.

En su interior, además de encontrar una de las bolas, recogen el cuerpo casi sin vida de un muchacho de tez blanca y pelo verde, que precisa ayuda médica urgentemente.

Giru localiza un hospital en un planeta cercano llamado "Pitaru", donde llevan al extraterrestre. Bueno, en realidad lo único que hay en el planeta es un enorme hospital. El muchacho es rápidamente atendido,saliendo fuera de peligro.

Pero antes de que Goku, Pan y Trunks abandonen el planeta para continuar con su búsqueda, una gran explosión destruye parte del hospital: Baby había utilizado el cuerpo del muchacho y la bola de dragón que pertenecía al doctor Myu, para atraer hasta él a los saiyajin y no podía permitir que volviesen a escapar.

Baby ocupa el cuerpo de uno de los doctores y ataca a Trunks. Durante la pelea, el saiyano resulta herido en un hombro y Baby se introduce en su cuerpo a través de la herida. Trunks se vuelve contra sus amigos, pero acaba por recuperar el control de su cuerpo y expulsa al parásito mutante, aplastándolo contra el suelo. Baby se da cuenta de que aun no tiene fuerza suficiente como para doblegar la voluntad de un saiyajin y prefiere escapar. Para poder hacerlo, emite una luz cegadora con la que aturde a Goku el tiempo suficiente para escabullirse, hacerse con el control de una nueva persona y huir en una nave espacial con dirección a **... LA TIERRA.**

Nuestros héroes vuelven a su nave y acuerdan continuar buscando las Bolas de Dragón y dejar para más adelante la búsqueda de Baby.

La acción continúa en la Capsule Corp, donde Vegeta ha decidido por fín afeitarse el horrible bigote que había lucido durante todo el "GT".

En Satan City, un chicarrón rubio pierde el control y empieza a matar a todo aquel que se cruza en su camino: Está obsesionado por saber una cosa **¿Dónde están los Saiyajin?**





Goten y su novia, Haru Chan

Mister Satán entra en escena para restablecer la paz en su ciudad, con tan mala fortuna que al hacer su gloriosa aparición saltando desde un tejado, se lastima una pierna y no puede pelear.

Por otro lado, Goten ha quedado citado con una quinceañera pelirroja, **Haru Chan**, para comer unos helados, y se ve obligado a intervenir en la pelea para salvar a su ¿novia?, y al maltrecho Mister Satán, del desconocido.

Goten es atacado, a la vez, por varias personas, aparentemente normales que, de pronto, pierden el control.

Algo está dominando a los humanos, se introduce en su interior y les deja una semilla con la que toma poder sobre sus cuerpos. El extraño atacante se presenta:

Es Baby, que continúa recopilando energía, creciendo y haciéndose más poderoso. Su objetivo: Acabar con los Saiyajin, y vengar a su pueblo, los Tsufuru-jin.

La pelea comienza, y Goten se convierte en supersaiyajin. Baby lee la mente de Goten, y descubre que existen muchos saiyajin, pero que el más poderoso que habita en estos momentos en la Tierra, es Vegeta.

A partir de este momento, el único objetivo de Baby será adueñarse del cuerpo de Vegeta y recopilar la suficiente energía que le permita vengarse de los restantes Saiyajin, y muy especialmente de Goku, que a punto estuvo de acabar con él.

Mientras tanto, Goku, Trunks, Pan y Giru,encuentran las bolas que les faltaban y se dirigen de vuelta a la Tierra.

Goku y los demás, nada más llegar, entregan las Bolas a Dende (que aunque





En la ilustración podemos ver los diferentes estados por los que ha pasado Vegeta desde que Baby se introdució en su cuerpo.

no lo sepan, también está dominado por Baby) y regresan a casa. Trunks y Giru llegan a la Capsule Corp, donde son recibidos fríamente por Bulma. Goku y Pan también se extrañan del comportamiento de Chichi y Videl. La situación se va haciendo cada vez más tensa hasta que Gohan y Goten, bajo las ordenes de Chichi, atacan a su padre.

Mister Satán y Buu aparecen, y ponen a Goku al corriente de la situación: Todo el planeta está siendo dominado por Baby, que ha descubierto que nuestros amigos son vulnerables a



Pero **¿Quién es en realidad Baby?**

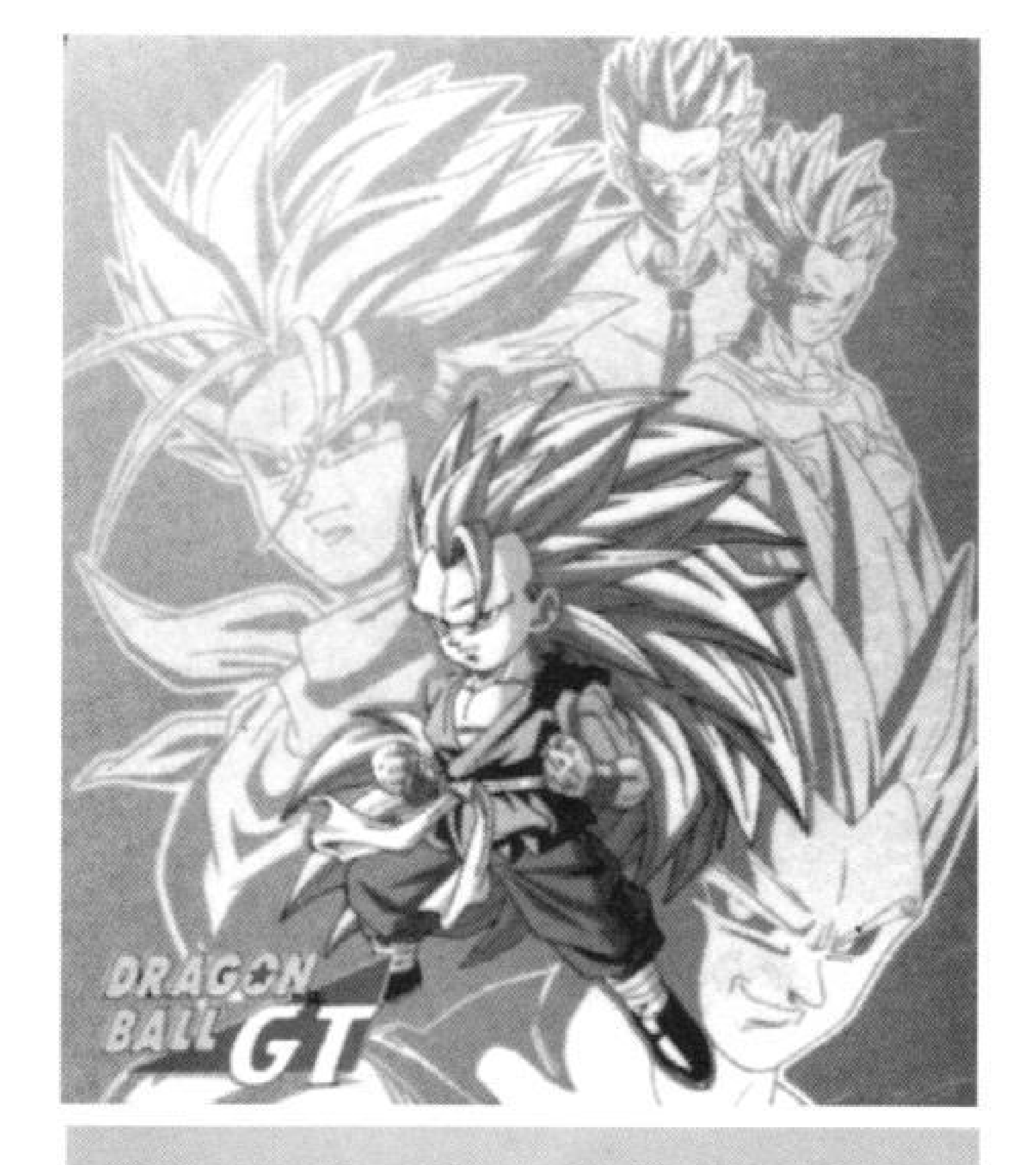
La primera vez que apareció el personaje, parecía ser un experimento del Dr. Myu: El mismo se definía como "La culminación de la ciencia de Myu".

Mas tarde, se habla de él como del último superviviente de la raza tsufuru, los antiguos habitantes del planeta "Plant".

Pero lo cierto es que Baby dista mucho de parecerse a los apacibles seres que aparecieron en Dragon Ball Z (La verdad es que los diseñadores no se partieron la cabeza mucho, y parecían simples humanos).

Aunque Baby se considere el último de los Tsufuru-jin, según las últimas noticias, en realidad es un ser artificial, ideado por esa raza como arma definitiva para acabar con los saiyajin cuando estaban invadiendo su planeta natal, y desarrollado a partir de las células del rey de los tsufuru.

Este ser nunca llegó a completarse... Hasta ahora.



Goku como "Supersaiyajin nivel 3"

su poder, en el momento en el que se convierten en Supersaiyajin, y ha logrado introducirse dentro de Vegeta, controlándolo.

El enfrentamiento entre Vegeta/Baby y Goku da comienzo. Buu, para evitar que Mister Satán y Pan sean dominados por el monstruo, decide convertirlos en galletitas y engullirlos, poniéndolos a salvo dentro se su barriga. Trunks y Bra son alertados del peligro por Goku, pero es demasiado tarde: Dentro de ellos ya crece la semilla de Baby. Parece que todo el mundo esté en contra de nuestro héroe. Goku consigue llegar hasta el tercer grado de Supersaiyajin (como es pequeño todavía, se parece mucho a Gotrenks).




Kaio-kibit rescata a Goku

Baby-Vegeta, con la ayuda del poder extraído de Gohan, Goten, Trunks y Bulma, también sube de nivel, y prepara una impresionante "Bola de Energía Maligna", parecida al "Genki-dama" (o "Fuerza universal"), para derrotar a Goku.

Kaio-Kibit aparece en el último instante para llevarse a Goku hasta el planeta de los Dioses Kaioshin, pero durante la teletransportación son sacudidos por la energía maligna, y Goku se pierde en una dimensión intermedia entre la Tierra y el planeta de los Dioses Kaioshin: El purgatorio. Allí conoceremos a otra deidad, un extraño personaje llamado Suguro, que obligará a Goku a intervenir en una serie de pruebas, al estilo "humor amarillo", en las que se decidirá sobre su futuro.

Buu expulsa a Pan y a Mr Satan de su cuerpo, que recobran su aspecto normal.

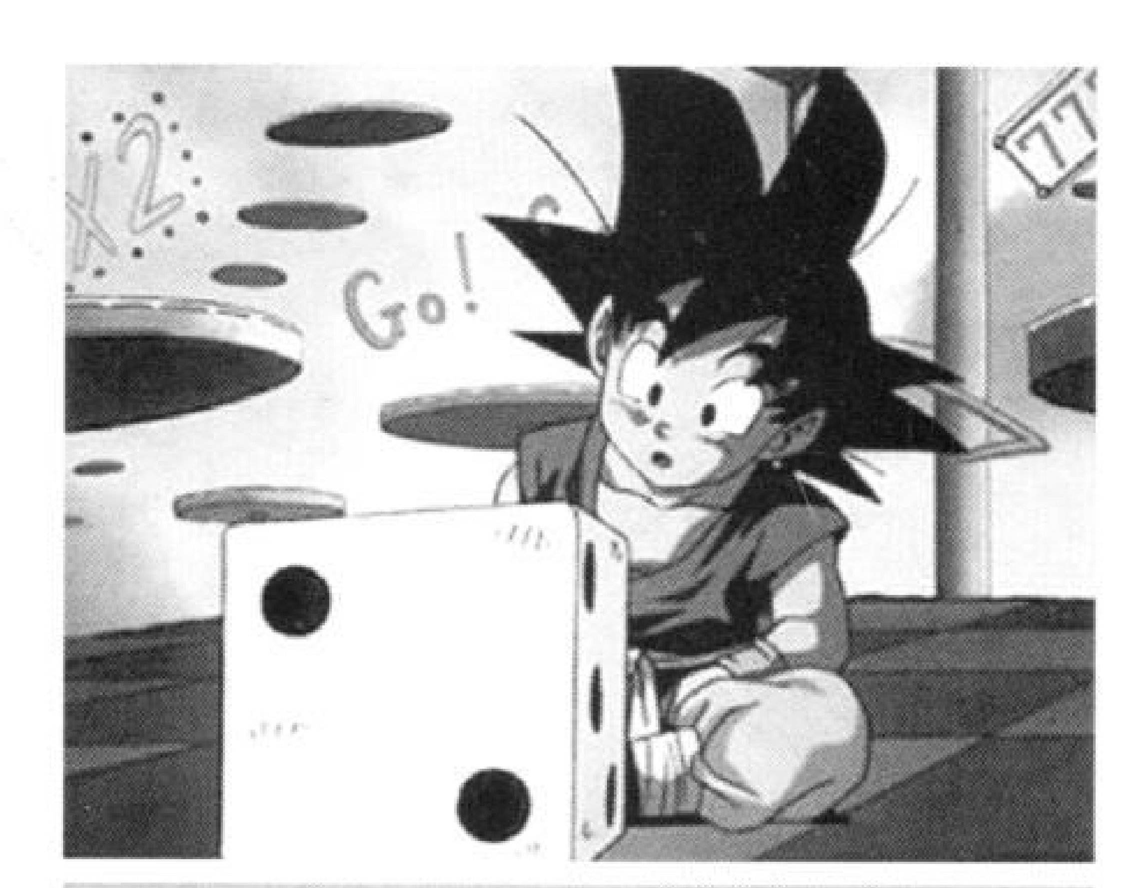
Baby, creyendo a Goku muerto, utiliza la Bolas de Dragón de Estrellas Negras (¡Ala, al espacio otra vez!) para rehacer el planeta Plant, tal y como era antes de que los Saiyajin lo invadiesen, rebautizándolo como Chikyuu. Allí pretende restablecer su hogar perdido, llevándose a todas las personas en las que ha plantado su semilla en una nave gigantesca fabricada por Bulma.

Goku llega por fin hasta el planeta de los Kaioshins, acompañado por Suguro.

Siguiendo las instrucciones de los dioses, comienza un extraño entrenamiento (moliendo granos de café) que hará que a Goku le vuelva a salir el rabo, y aumente más aun su poder.

La lucha continúa en el nuevo planeta Chikyuu, donde Pan y Ubu se enfrentan a Baby-Vegeta.

Baby ataca nuevamente con su "Bola de energía maligna". Buu aparece para



Goku en el "Purgatorio"

salvar a la nieta de Mr. Satán, y "se traga" la bola produciendose una gran explosión.Ubu es alcanzado por la onda expansiva y nota algo extraño en su cuerpo :Los poderes y la fuerza de Buu ahora forman parte de él: Buu y Ubu se han fusionado

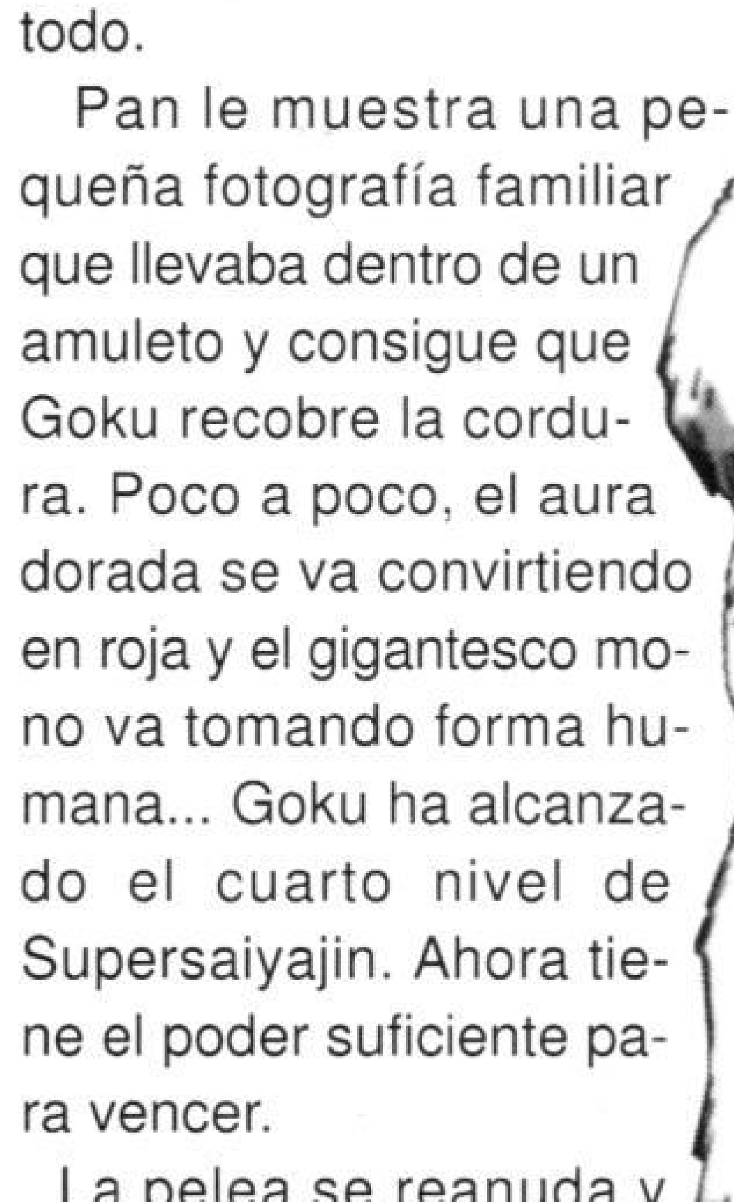


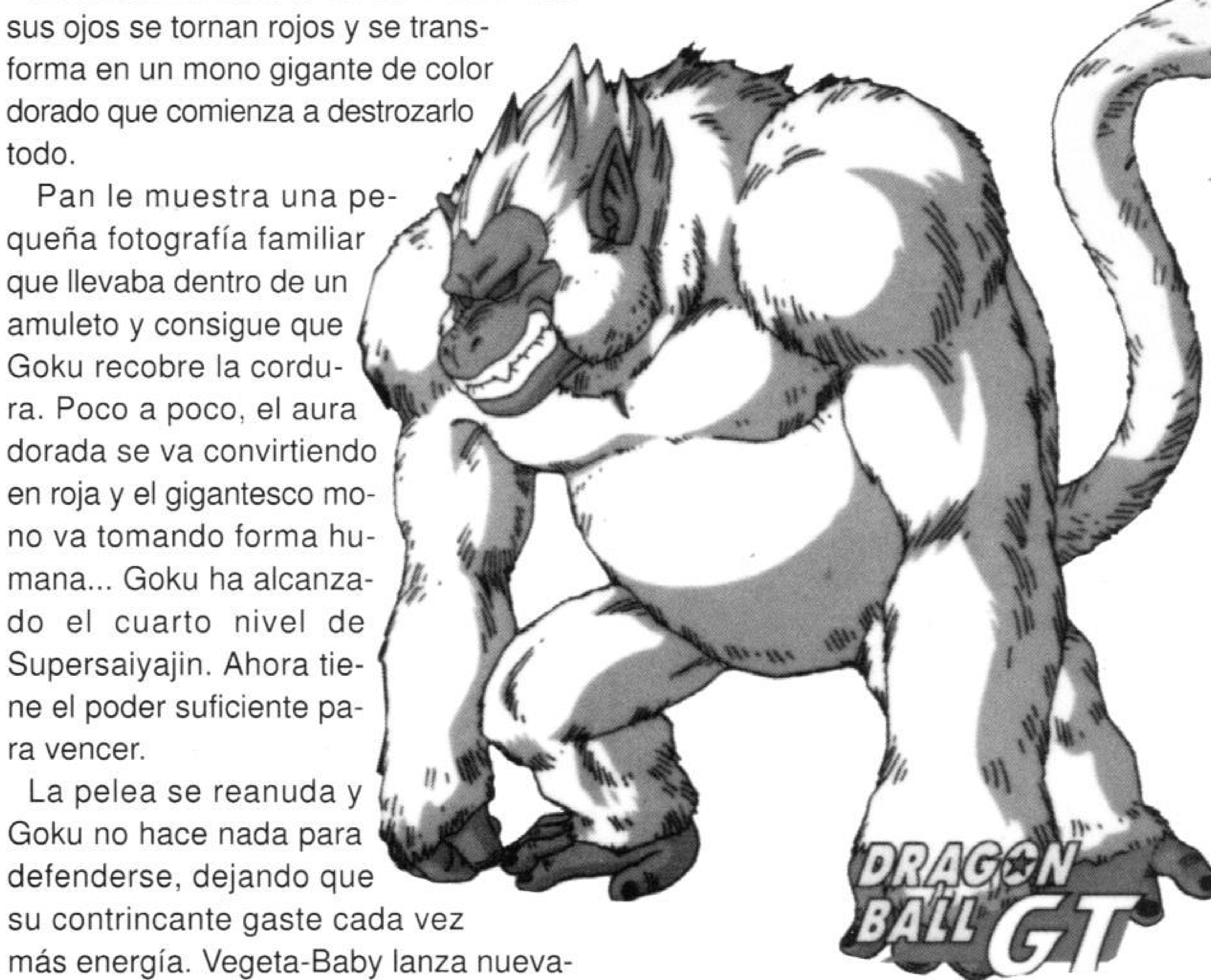
El nuevo ser decide utilizar uno de los poderes que acaba de adquirir, lanzando un hechizo mágico de los que utilizaba Buu. Baby es sorprendido por este ataque, pero logra devolverlo y "Buu-Ubu" acaba convertido en chocolate.

Finalmente, Goku hace su aparición, demasiado tarde para salvar a Ubu, que ha sido engullido por Baby, pero a tiempo de salvar a su nieta Pan.Ambos contendientes comienzan a pelear y se transforman hasta llegar al tercer nivel. Goku continúa siendo demasiado débil para derrotar a Baby-Vegeta y cae al suelo. Entonces, mira al cielo, donde aparece ante sus ojos un círculo brillante: Es la Tierra, que refleja la luz del Sol como si fuera la Luna llena.



Toriyama ya pensó en devolverle el rabo a Goku cuando hizo los bocetos sobre la imagen que tendría el Supersaiyajin en su 3er nivel





Goku comienza a tener convulsiones, sus ojos se tornan rojos y se transforma en un mono gigante de color dorado que comienza a destrozarlo todo.

Pan le muestra una pequeña fotografía familiar que llevaba dentro de un amuleto y consigue que Goku recobre la cordura. Poco a poco, el aura dorada se va convirtiendo en roja y el gigantesco mono va tomando forma humana... Goku ha alcanzado el cuarto nivel de Supersaiyajin. Ahora tiene el poder suficiente para vencer.

La pelea se reanuda y Goku no hace nada para defenderse, dejando que su contrincante gaste cada vez más energía. Vegeta-Baby lanza nuevamente su "Bola de Energía Maligna" y queda extenuado. Goku aprovecha este momento para tomar la iniciativa. Baby va perdiendo terreno y comenta a Goku que, si muere él, también morirá Vegeta, a lo que Goku contesta: "Los Saijyajin viven para pelear, y la muerte es aceptada como parte de ello".

Baby no comprende porqué el cuerpo de Vegeta no puede alcanzar el cuarto nivel. Bulma sabe que la ausencia de rabo es el mayor impedimento, y utiliza un foco multiplicador para aumentar la luz proveniente de la Tierra. Vegeta-Baby es transformado en oozaru y pierde la consciencia. El mono gigante comienza a destrozarlo todo, poniendo en peligro la vida de todos los presentes. Goku avisa a los Kaioshins de que va a teleportarse hasta su planeta llevándose consigo al monstruo, pero el Oozaru-Baby lo interrunpe con un nuevo ataque. Todo el planeta está siendo destruido por Baby, que parece divertirse con ello.

Baby-Vegeta alcanzará el cuarto estado de Supersaiyajin y la pelea entre los dos colosos promete ser espectacular... Pero eso tendrá que esperar a nuestra próxima cita en las páginas de Yamatai. No faltéis.

Carlos López Bermúdez













Sailor Moon: Actores de doblaje

¿ A quién no le gustaría conocer a la persona que dobla la voz de su personaje preferido? ¿O a quién no le sorprendería preguntar a alguien la hora y que le respondiera con la voz de Usagi?. Nosotros hemos logrado entrevistar a algunos de los actores de doblaje de Sailor Moon. Aquí lo teneis.

La serie llegó al estudio Vulpi-Yuri (que es donde se dobla en japonés), pero, para facilitarlo, el guión venía en inglés. Entonces llegó lo más difícil, encontrar la voz ideal para cada personaje.

Muchos actores hicieron las pruebas (que consistían en una pequeña entrevista y en doblar un fragmento de la serie), pero pocos fueron los seleccionados.

Una vez escogidos los actores, comenzó el doblaje de la serie, que aunque parezca fácil, en realidad es todo lo contrario. Para doblar un solo capítulo, tardan unas cuatro horas, que pueden alargarse, dependiendo de los diálogos y de su dificultad.

Los actores tienen que estar viendo la secuencia en una pantalla mientras leen los guiones, procurando que la voz concuerde con el movimiento de la boca. Todo esto, sumado a la dificultad de mantener mucho tiempo la voz cambiada, es lo que nos permite disfrutar de nuestra serie favorita.

Yamatai: ¿ Porqué elegisteis esta profesión?

Adelaida-Bunny: Yo siempre quise ser actriz, esto es una forma de serlo.

Pepa-Rei: Porque me gusta. Había hecho teatro, y el doblaje es otra forma de seguir interpretando.

Bea-Minako: Mi padre lleva 52 años doblando, y la afición me viene de familia.

Mario-Mamoru: Yo hacía teatro, y para buscarme la vida, me metí a actor de doblaje... Además, se me da bien.

Yamatai: ¿ Os ha gustado el argumento de Sailor Moon? ¿Porqué?

Adelaida - Bunny: Sí, está bien para ser una serie de dibujos.

Pepa - Rei: Al principio no se entendía muy bien, pero después sí. Además, me identifico con mi personaje.

Ana Mª - Ami: No especialmente, no me parece muy interesante.

Bea - Minako: Sí, me ha parecido algo distinto, aunque me costó entender de qué trataba.

Conchi - Chibiusa: Sí, pienso que tiene mucha densidad, y eso me gusta.

Mario - Mamoru: Sí, me gustaba mucho. Era sorprendente.

Yamatai: ¿ Qué es lo que más te cuesta doblar de tu personaje?

Adelaida - Bunny: Que es muy gritona, y me destrozo la garganta.

Ana Mª - Ami: Que es una chica muy introvertida, tímida... y yo soy todo lo contrario.

Conchi - Chibiusa: Que es una niña, y yo ya no lo soy.

Mario -Mamoru: El Señor del Antifaz es un personaje muy difícil de doblar.

Yamatai: ¿ Es difícil ser actor/actriz de doblaje?

Adelaida - Bunny: Sí, es difícil. Pero como es una profesión muy bonita, lo haces con mucha ilusión.

Ana Mª - Ami: Es tan difícil como otra profesión. Tienes que aprender muchas cosas.

Mario - Mamoru: Si pretendes hacerlo bien es difícil, pero para hacer una chapuza...

Agradecemos su colaboración y simpatía a todos los actores entrevistados, por haber aguantado a unos fans tan pesados. También queremos agradecer su ayuda a la Srta. Delia, del estudio Yulpi-Yuri así como a la señorita María, de programación de Antena 3, que soporta con mucha paciencia todas nuestras llamadas, así como a Jose Antonio de Luna.

Ivan Torres y Jorge Sánchez

Chibi Chibi, la nueva hija de Bunny.

Quién es quien

Adelaida López: Usagi.
Ana Mª Mari: Ami, Cohoan y Kaolinite.
Pepa Agudo: Rei, Naru, Queen Beryl, Esmeralda y Eudial.
Alicia Sainz: Makoto.
Beatriz Akaso: Minako, Luna y Shingo.
Mª Dolores Díaz: Haruka.
Chelo Vivares: Michiru y Marina.
Conchi López: Chibiusa, Ann, Beruche, Dama Negra, Mimete y Vilvi.
Mario: Tuxedo Kamen, Artemis, Umino, Rio, Diamante y Nephrite.
Nacho Cuenca: Ail, Zafiro.
Antonio Esquivias: Zoshite, Professor Tomoe.
Miguel Angel Varela: Konstite.
Fernando Elagido: Jedaito.

LA HISTORIA DE KODANSHA.

Kodansha es una compañía privada que ha sido dirigida durante generaciones por la familia Noma. Seiji Noma, fundador de la compañía, publicó su primera revista, Yuben (oratoria) en 1909.

Fue seguida en 1911 por Kodan Club, una colección mensual de "Kodan" (historias tradicionales) de las cuales la compañía tomó su nombre.



El éxito de Kodan Club indicó el brillante futuro para la nueva compañía, y a mediados de 1930, Kodansha se había convertido en líder de la industria editorial con la publicación de nueve revistas. Con el nombramiento de Soichi Noma como presidente en 1949, la compañía finalmente se decidió a la publicación de libros.

El éxito de estas publicaciones estableció importantes relaciones de negocios con grandes compañías distribuidoras en todo el mundo.

El presidente siguiente, Koremichi Noma, consolidó el crecimiento de la compañía, introduciendo nuevas ideas en la publicación editorial.

Eso significó la demanda de un mercado altamente diversificado y competitivo mientras se mantenía una fuerte presencia en la publicación de libros.

Bajo el presente liderazgo de Sawako Noma, Kodansha se ha fijado nuevas metas en la siempre cambiante industria mass-media, y continúa jugando un importante papel como líder del libro japonés y publicación de revistas.

En los últimos años, la actividad de la compañía se ha diversificado entre filmes, películas de animación y producciones para video basadas en sus revistas de manga.

Estas incluyen 3x3 ojos, Gon, Oh mi diosa! y dentro del campo del anime ,la película Akira, un clásico de culto que ha establecido mercado para la "animación seria para adultos", en todo el mundo.

El anime "The Ghost in the Shell", lanzado en otoño de 1995 presenta avanzadas técnicas gráficas por computadora en una adaptación del manga original de Masamune Shirow.

Recientemente, Kodansha se ha convertido en un coproductor asociado en las películas animadas de Dick Bruna, series basadas en los mundialmente famosos libros de ilustraciones de Dick Bruna.

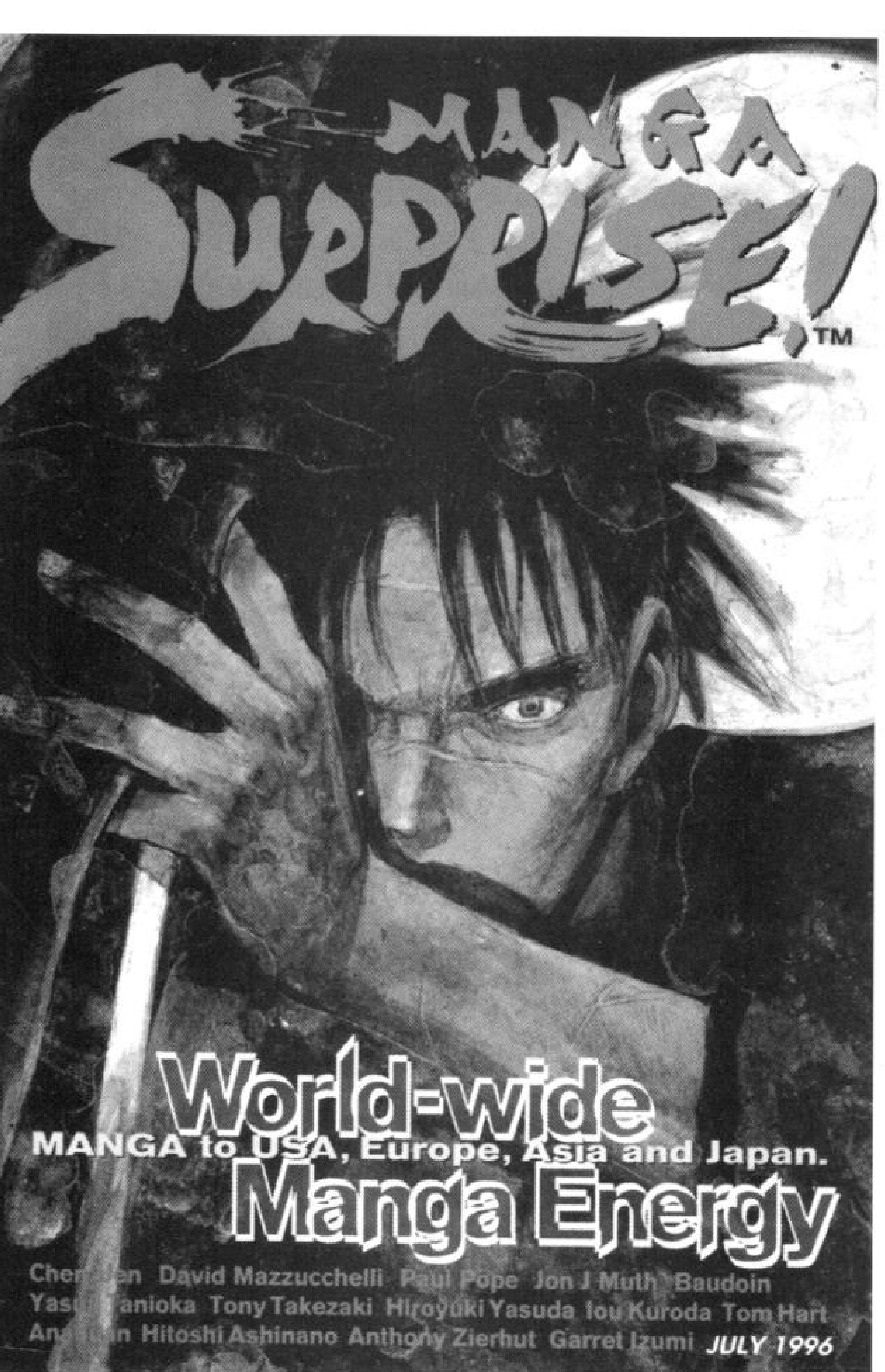
Publicación de libros

Durante el año 1993, 2.579 nuevos títulos fueron publicados, y un total de 95.210.000 libros fueron vendidos con una ganancia bruta de 39 billones de yens. La compañía actualmente publica unas 30 series diferentes en papel, y sus series de tapa dura, cuya variedad va de libros de arte (Art books) de alta calidad a enciclopedias para niños, han alcanzado reconocimiento internacional. El repertorio de la compañía incluye, para el extranjero "Las 2000 páginas de Japón", una enciclopedia ilustrada que comprende el mejor trabajo de referencia a Japón actualmente disponible en ingles.



Kodansha en España

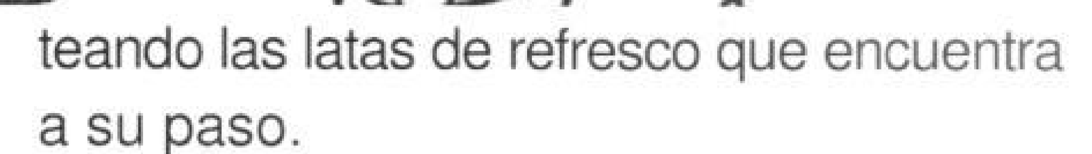
Durante el último salón del Manga, Kodansha fue la única editorial japonesa que se preocupó de estar presente, mostrando algunos de sus productos en el stand de la compañía, como el calendario/poster "The Ghost in the Shell", a la venta a partir de esta primavera, con páginas metalizadas y reflectantes, o la recopilación "Manga Surprise" en la que se muestran 15 historietas de autores de todo el Mundo, que trabajan para la compañía (David Mazzucchelli, al que seguramente conoceréis por sus numerosas intervenciones en los comics Marvel, Tony Takezaki y su "Professor Kishiwada", etc. La variedad de estilos y de concepciones sobre la palabra "Manga" que descubrimos al hojear las distintas historias que aparecen en esta publicación, es un claro ejemplo del apoyo que ofrece esta editorial a las nuevas formas experimentales de la historieta.



Documentación: Juank, Oscar Zurita y C.L.B.

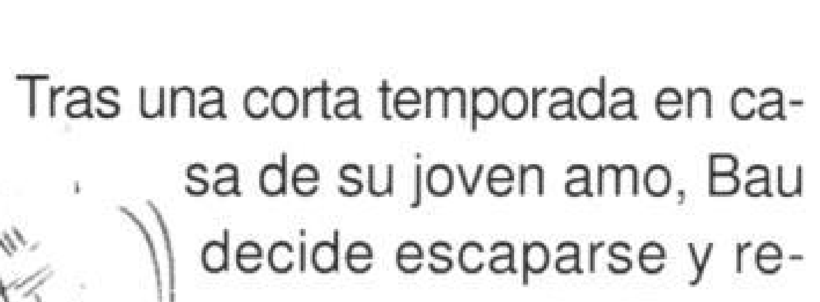
Traducción:David Martín Roca.

Bau Guau [Bow Wow]



El manga del que os vamos a hablar no trata sobre guerreros, no aparecen naves espaciales y ni siquiera los personajes de los que trata tienen alguna cualidad que los haga especiales:

Publicado por "Big Comics", escrito y dibujado por Terry Yamamoto,"Bau Guau" (O Bow Wow, si atendemos a la transcripción en inglés), cuenta las aventuras de un perro vagabundo al que le encanta comer, jugar a la pelota y meterse en líos.



Tras una corta temporada en casa de su joven amo, Bau decide escaparse y recorrer mundo. En una de sus primeras aventuras consigue evitar que asesinen al señor Daigolo, un importante Yakuza al que perseguía un matón de una familia rival (Por si alguien no lo sabe, los Yakuzas son los integrantes de la mafia japonesa). En agradecimiento, el señor Daigolo permite que Bau coma y duerma en su casa, aunque en el fondo no le hace mucha gracia convivir con un "chucho callejero".

Allí conocerá a Sayaka, la hija de Daigolo, que a partir de entonces será la mejor amiga de nuestro protagonista, y a Sabu, sufrido guardaespaldas y aprendiz de Yakuza.

Ademas de Bau, en la casa viven otros perros, que el señor Daigolo (intentando que su hija se olvidase de nuestro protagonista) ha ido comprando.



En el lado negativo, nos encontramos con el doctor Nagamatsu, un inventor que quiere hacerse rico y famoso con sus cachibaches y que utiliza a nuestro amigo como cobaya para probar sus inventos, como el casco para leer el pensamiento, o el robot "Mr.Tsuretetta", especialmente creado para "sacar a pasear al perro".

Bau es un perro muy particular:

1.Le encanta la comida china. Cuando sueña en comida , si no son pasteles, son tallarines o rollitos de primavera.

2. Tiene una extraña fijación con los balones de fútbol. Incluso persigue a la chicas con buena "delantera" y a las señoras embarazadas por que cree que llevan escondido alguno.

3. Se para delante de los escaparates de electrodomésticos a ver la televisión y llora con los documentales sobre animales cuando muere alguno.

4.Si tiene sed, se sube a las fuentes, y cuando no encuentra alguna, va chupeteando las latas de refresco que encuentra a su paso.

5. Cuando se deprime, va al parque a subirse a los columpios.

El estilo de dibujo de Terry Yamamoto es simple y muy efectivo para este tipo de manga humorístico. Hasta la fecha, hay editados un total de 6 tomos recopilatorios, que recogen, cada uno, alrededor de una quincena de historietas cortas.

Este manga tiene una extraña particularidad: la tremenda expresividad de los dibujos, unido a un desarrollo de una acción casi cinematográfica (muy propio del manga) y al hecho de que nuestro protagonista, al ser un perro, no habla, nos permite comprender casi la totalidad de sus historias con tan solo mirar los dibujos, sin que la traba del idioma japonés nos impida disfrutar de las travesuras de Bau.

Ochu y C.L.B.







Las clases del maestro NIKITO NIPONGO

Konnichiwa, minna!! (buenas tardes a todos)
En este número vamos a estudiar las expresiones más comunes y la forma de dirigirse a otra persona según cada situación. Empecemos por los saludos:

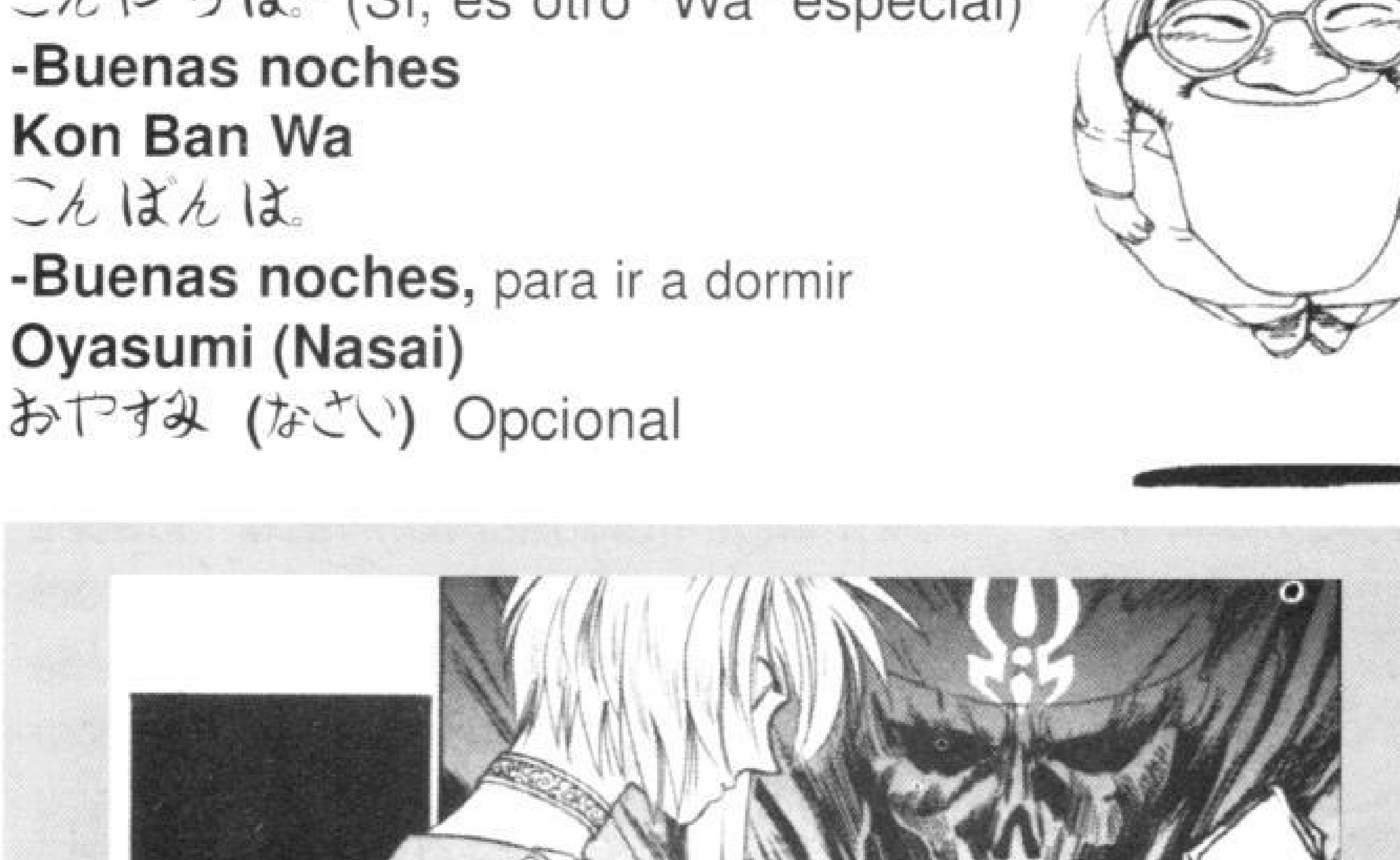
-Buenos días
Ohayoo Gozaimasu
おはよう ございます。

-Buenas tardes
Konnichiwa
こんにちは。* (Sí, es otro "Wa" especial)

-Buenas noches
Kon Ban Wa
こんばんは。

-Buenas noches, para ir a dormir
Oyasumi (Nasai)
おやすみ (なさい) Opcional







Goku:
¡ Ah! Yoroshiku
(¡Ah! ¡ Encantado!)
K. Shin: Nikoh
(Onomatopeya sin traducción exacta, algo como un ¡Je!)



ROD: Kisama wa nanimono da...
(Tú... qué cosa eres...)
KARON: Kimino... tomodachi Dayo Rod
(Soy tu... amigo, Rod)

Vocabulario
NANIMONO Qué cosa
KIMINO Determinante posesivo, Tu
TOMODACHI Amigo

-Hasta luego
(Sore) Dewa mata
それ ではまた。



-Gracias
Arigatoo
ありがとう。

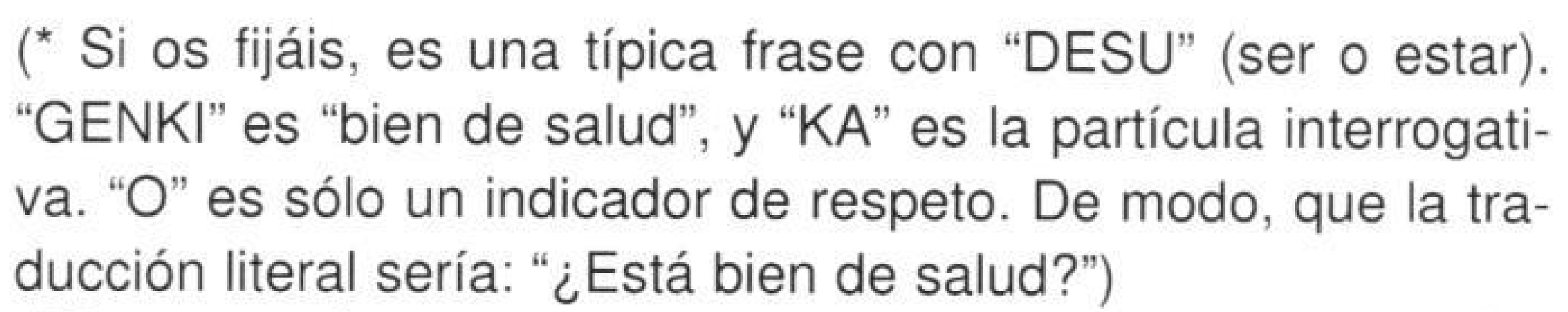
-De nada
Iie
いいえ。(también significa "no")

-Sí
Hai
はい。

-Mucho gusto
Hajime Mashite
はじめまして。

-¿Cómo está usted?
O Genki Desu Ka *
おげんき ですか。
(* Si os fijáis, es una típica frase con "DESU" (ser o estar). "GENKI" es "bien de salud", y "KA" es la partícula interrogativa. "O" es sólo un indicador de respeto. De modo, que la traducción literal sería: "¿Está bien de salud?")

-Bien, gracias
Hai, Genki Desu, Arigatoo.
はい げんきです ありがとう。



Estas son las expresiones más comunes simplificadas. Si alguno quiere expresarse de un modo más correcto y completo hay otras fórmulas más sofisticadas:

-Gracias, de forma muy educada
Domo Arigatoo Gozaimasu
どもありがとうございます。

-De nada
Doo Itashi Mashite
どう いたしまして。

-Mucho gusto en conocerle
Doozo Yoroshiku Onegaishimasu
どうぞ よろしく おねがいします

-El gusto es mío
Kochira Koso Yoroshiku
こちらこそ よろしく



Formas de Hablar

Una de las particularidades del idioma Japonés es que se utilizan distintos modos de hablar según el sexo, la edad, el rango, el ambiente... Las mujeres suelen respetar la gramática al pié de la letra; en cambio, los hombres modifican mucho las palabras, acortándolas o creando expresiones nuevas. Ya vimos cómo afectaba ésto a los pronombres personales (Ore, Boku, Ware...). Pero también sucede con los verbos. Los hombres suelen sustituir el DESU por una versión más corta e informal: "Da", (o aún más rudo "Daze"). Pero una chica usando ésta modalidad resulta algo "marimacho".

Por otra parte, a las chicas les gusta acabar las frases con una especie de coletilla sin traducción (algo similar a un "¿no?", "¿vale?", "¿a que sí?"...). Se trata del "Ne". Los hombres en cambio, emplean para la misma función el "Yo".

SAN, CHAN, KUN...

Los japoneses dan mucha importancia a los grados de jerarquía, y tanto es así, que siempre añaden al nombre de la persona con la que hablan un distintivo de su rango.

SAN: Designa cierto aprecio. Se emplea para hablar con respeto, tanto a la familia como a los amigos o a un extraño. (Por ejemplo "Danielsan" en "Karate Kid")

SAMA (sin "ki" delante, ¡ mucho ojo!): Es la expresión de máximo respeto, para hablarle desde al director de la oficina hasta al mismísimo emperador. ("Hirohito Sama")

KUN: Se usa para hablarle a alguien de tu misma categoría en el trabajo, o de menos (en caso de que seas un superior suyo). También es el término más corriente entre amigotes, pero sólo para hombres. ("Akane Kun" es el calificativo que usan en Ranma 1/2 para fastidiar a "Akane-marimacho").

CHAN: Es el modo más cariñoso y familiar de todos. Se usa entre buenas amigas o entre gente enamorada. (Usagi y Mamoru, - "Bunny" y "Armando", para que nos entendamos- se llaman de "Usagichan" y "Mamochan". Usagi llama a las otras sailors igual, "Amichan", "Reichan"...- por ser amigas. En cambio, si Armando llamara a cualquier amigo suyo de -Chan sería una barbaridad, y parecería un afeminado).

El próximo número lo dedicaremos a los determinantes posesivos, e intentaremos traducir juntos algunas páginas de manga.

Sorede Wa Mata Ne!



Tuxedo Kamen wa hansamuna otoko desu ne
(El Señor de Antifaz es un hombre guapo,¿verdad?)

HANSAMUNA Guapo
OTOKO Hombre

Nausicaä

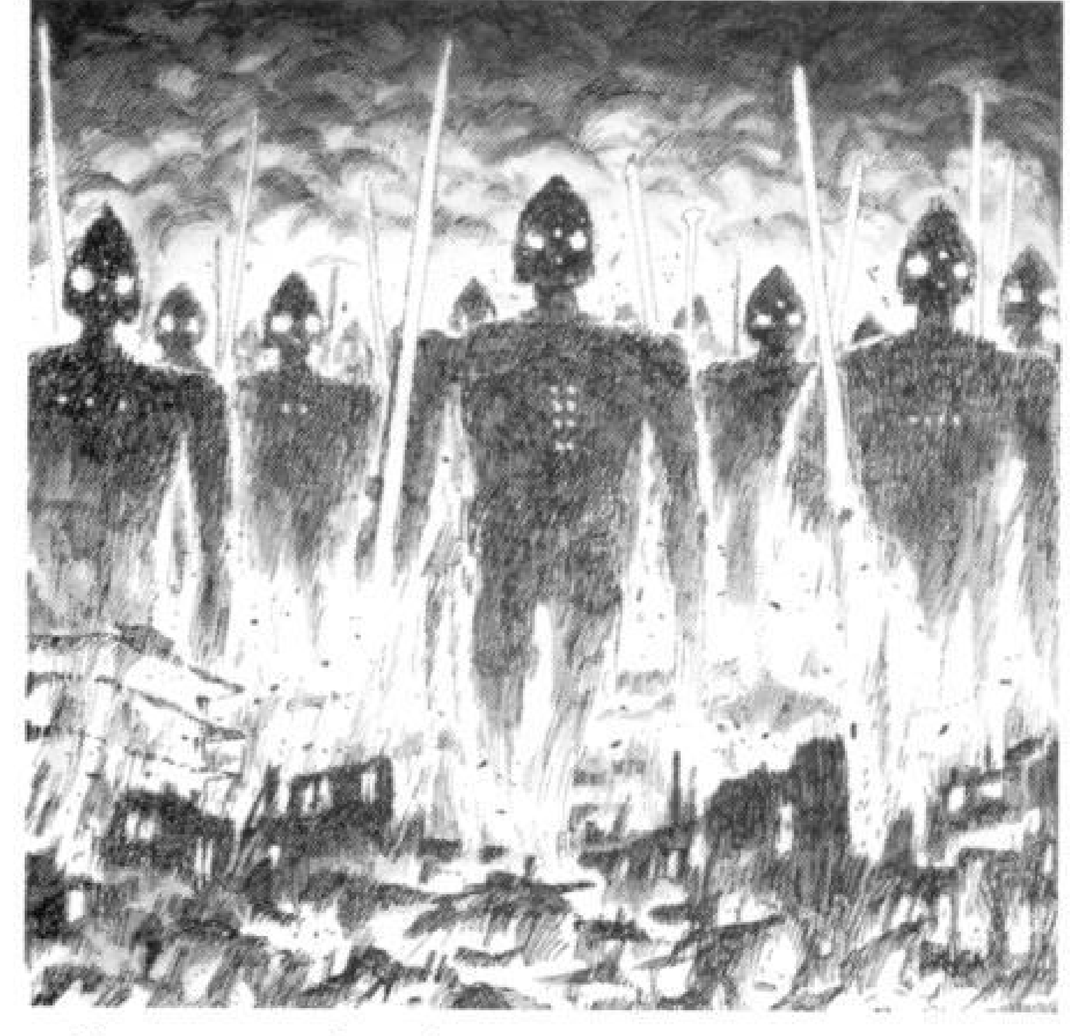
Un acercamiento a la obra de Hayao Miyazaki.



Ha llegado el momento de hablar de una de esas grandes personalidades que ha marcado la historia del anime desde sus mismos comienzos, alguien a quien debemos los mejores momentos de televisión de nuestra niñez y cuyo estilo de dibujo marcó una época: Hayao Miyazaki .

Para ello, nos hemos centrado en "Nausicaä" por ser su obra más emblemática, y porque la editorial Planeta de Agostini está haciendo todo lo posible por publicarla en nuestro país.

¡ Bienvenidos al mundo mágico de Miyazaki!.



Hace mucho tiempo hubo una civilización industrial en la costa occidental del continente euroasiatico, que se extendió por todo el mundo durante cientos de años. Sus máquinas devastaron la Tierra y contaminaron la atmósfera, hasta que la "Guerra de los Siete Días" devastó todas las ciudades y esparció sustancias nocivas, envenenando el aire. La compleja tecnología se perdió, y la tierra quedó yerma. Tras la guerra, la civilización caída no fue restaurada, y la humanidad se vió obligada a enfrentarse a la "Era del Crepúsculo".



El Valle del Viento

Un enorme bosque plagado de hongos tóxicos, llamado Fukai (Mar Muerto), se extendió por la tierra, emitiendo aire venenoso. Las gentes que sobrevivieron formaron pequeños reinos individuales, establecidos alrededor del bosque: Uno de esos reinos era "El Valle del Viento", regido por la princesa Nausicaä, heredera del anciano rey Jiru, que murió al ser contaminado por el aire del bosque.

Estos pequeños reinos están aliados entre sì, formando dos superpotencias enfrentadas por el poder: **Torumekia** (a la que que pertenece "El Valle del Viento" y La Ciudad de Pejite") y **Doruku,** regido por dos malvados príncipes que anhelan revivir a los gigantes que arrasaron la Tierra en la "Guerra de los siete Días". Para ello intentarán hacerse con una extraña piedra que la princesa de la ciudad de Pejite entregó a Nausicaä, y con la que podrían despertar a uno de los gigantes que permanece aletargado bajo tierra.



Los hongos y los insectos

Nausicaä, en una de sus aventuras, conoce a un anciano monje que le cuenta una antigua profecía: "El viejo mundo pereció, pero un nuevo mundo nacerá tras la purificación".

El tiempo transcurre. Doruku se va haciendo cada vez más fuerte y el número de victimas aumenta en ambos bandos. Pero ajena a la guerra, otra fuerza, aún mayor, entra en el juego por la conquista del mundo: Han aparecido cuatro nuevos focos de hongos tóxicos, que gradualmente se van apoderando de más territorio y se dirigen hacia un punto en común. A ésta amenaza se une la migración de los Ohmus, unos gusanos gigantes que vivían en el bosque tóxico, y que infectados por los hongos acuden al lugar del encuentro: El País de Sapata. ¿Será la ruina del Mundo a manos del hongo, el proceso de purificación del que nacerá la nueva era?

El Manga

Originalmente, el manga de Nausicaä fue publicado por capítulos en las páginas de la revista de animación "Animage". Miyazaki realizó un total de siete volumenes, realizados a lo largo de 13 años, y la versión animada solamente cubre los dos primeros. Por lo tanto, la historia que se cuenta en ambas versiones cambia sustancialmente.

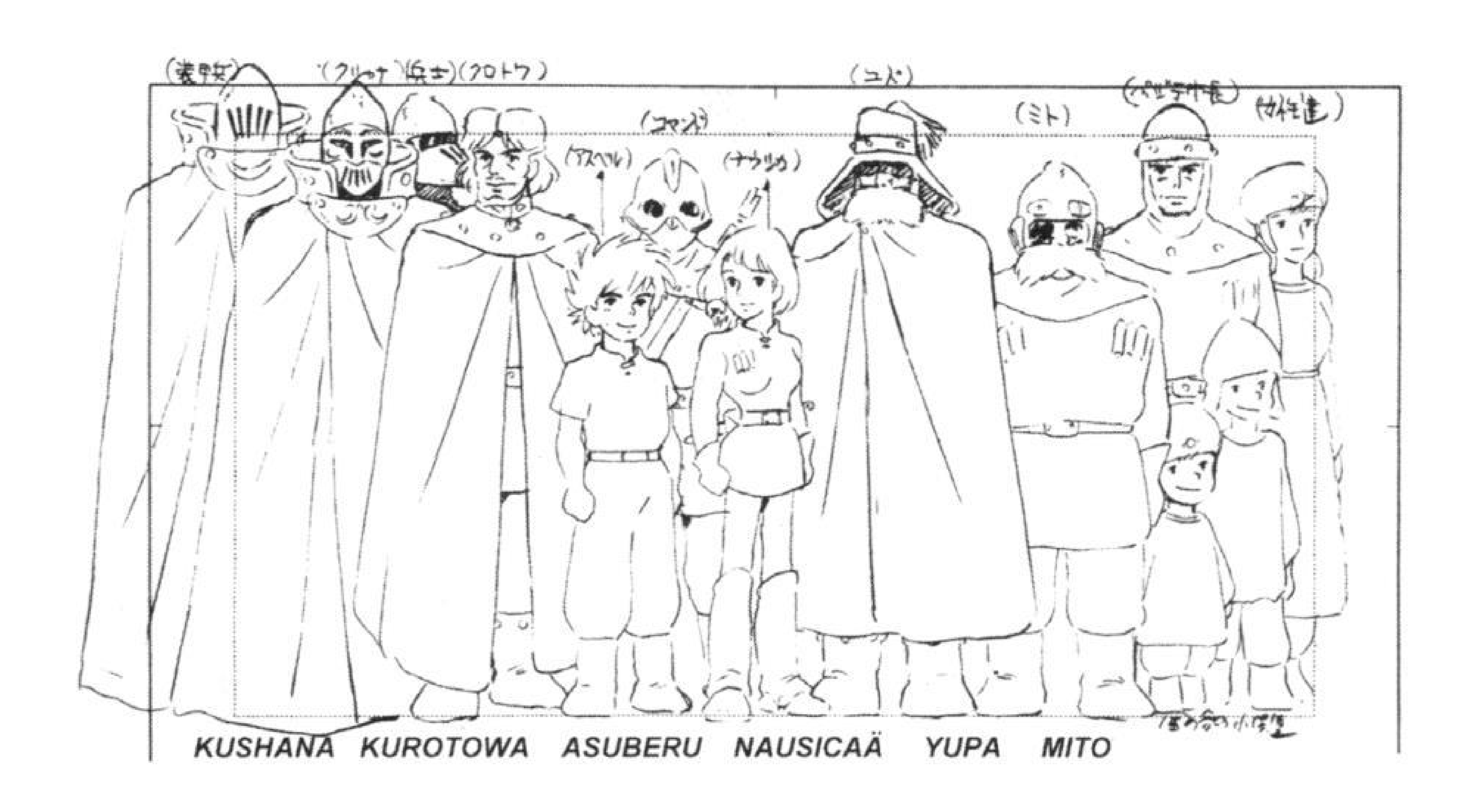


"Los Guerreros del Viento"

La versión animada fue distribuida fuera de Japón bajo el título de "Los Guerreros del viento" de una forma lamentable: Nausicaä paso a llamarse "Zandra" y numerosas escenas fueron eliminadas, dejando la historia prácticamente sin sentido. Afortunadamente, los derechos de distribución de esta versión caducaron en 1995 y ahora va a ser nuevamente distribuida por los Estudios Disney.



Los personajes del mundo de Nausicaä.


KUSHANA KUROTOWA ASUBERU NAUSICAÄ YUPA MITO

De "El valle del Viento":

-Nausicaä: Es la hija del rey Jiru. después de la muerte de éste, Nausicaä y sus tropas se unieron al bando de Torumekian, cumpliendo un tratado firmado por su padre. Es una guerrera valiente y está convencida de que se cumplirá la profecía de la "purificación del Mundo".



-Yupa Meraruda: Se le considera el mejor caballero de la región. Todo lo que sabe Nausicaä del arte de la lucha, lo ha aprendido de él.

-O-Baba: Es la más anciana del valle. y la persona que más sabe sobre la historia de los reinos antiguos.

-Mito: Es uno de los cinco guardianes del castillo y comandante de las tropas del Valle.

-Jiru: Padre de Nausicaäa y antiguo rey del Valle. Murió al ser envenenado por el aire del bosque.

De "El reino de Torumekian"

-Kurotowa: Oficial de las tropas de Kushana.

-Kushana: Es la cuarta princesa del reino, y única descendiente del anterior rey.

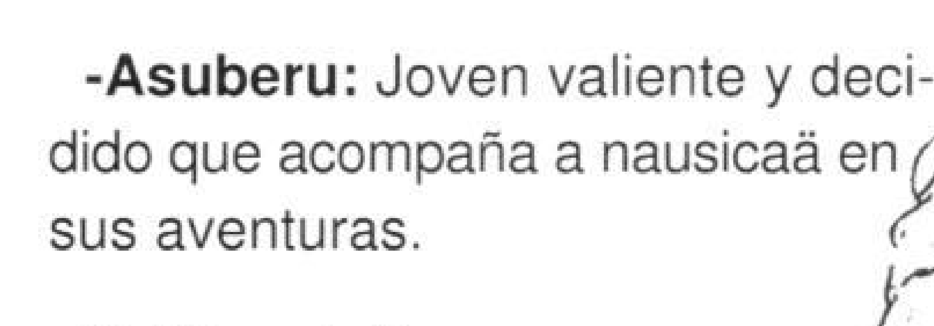


De "Ciudad de Pejite"

-Rasuteru: Hija del jefe de Pejite y hermana del joven Asuberu. Murió al escapar con la piedra que podría revivir al soldado gigante.



-Asuberu: Joven valiente y decidido que acompaña a nausicaä en sus aventuras.



De "Doruku"

-El príncipe primero: Sucesor de la familia real de Doruku, pero debido a su falta de poderes psíquicos, fue forzado a dejar el poder en manos de su hermano

-El príncipe segundo: Rey de Doruku. Tiene poderes psíquicos, pero apenas se mantiene vivo gracias a la medicina.

-Charuka: Obispo de Dorukus y asesor del príncipe segundo.

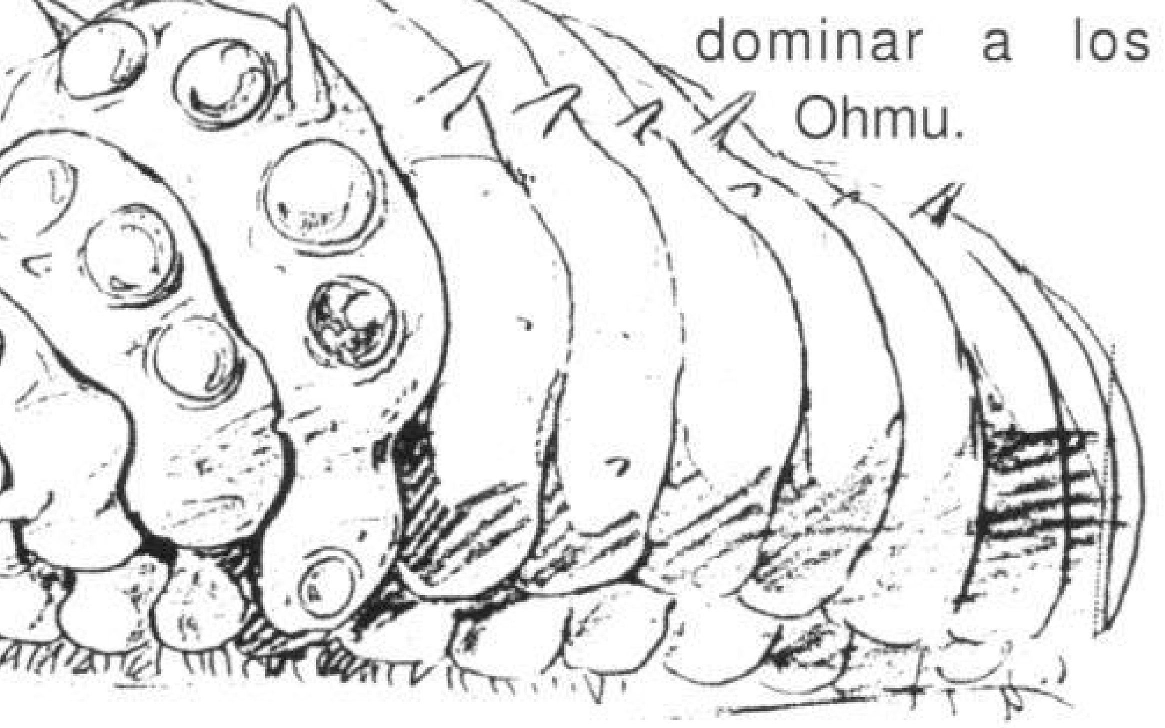
- Hidora: Soldados que entraron al servicio de Doruku. Son inmortales, a menos que se les dañe en la cabeza.

Los otros personajes

-Los Ohmu: Son insectos gigante, con forma de gusano, que viven en el bosque tóxico. Su caparazón exterior es muy fino y sobre el se distribuyen sus 14 ojos, que se tornan rojos cuando se enojan.

-Soldado gigante: Criatura creada por la civilización industrial desaparecida, y que destruyeron el Mundo en la "Guerra de los Siete Días".

-El pueblo de bosque : Gente hospitalaria que vive en el bosque, y que descubrieron la manera de dominar a los Ohmu.



Entrevista a Hayao Miyazaki

El proceso creativo de Nausicaä

Armaduras, castillos, caballeros, goblins, chicas, chicos, robots... y molinos. Antes de salir en 1982 el manga "Kaze no Tani no Nausicaä" se hicieron bocetos previos durante tres años y solo una parte de ellos fueron empleados para su creación.

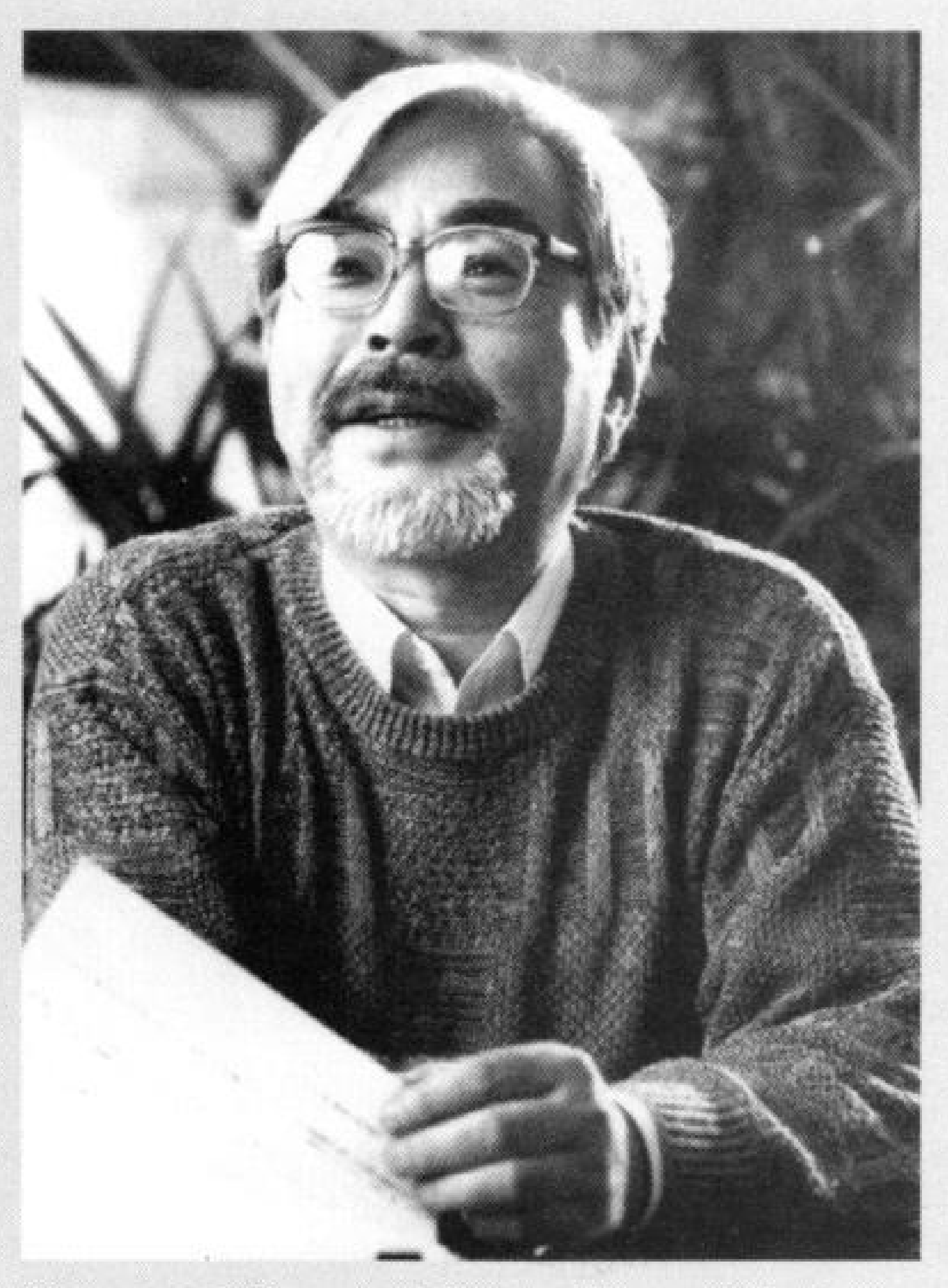


"Rowlf"

" En aquellos días ya pensaba que el papel de los malos debía ser más complejo. Hoy día el mundo es más complicado. Antes, la fórmula de "buenos y malos" era muy simple: El "malo" estaba ahí solo para perder ante el "bueno". Además, se simplifica todo dándole una apariencia repugnante a los malos. Tras ver mucho cine, acabé observando esta simpleza.
Yo no quería historias fáciles. Quería los malos más originales. En 1971, Richard Corben, realizó el comic "Rowlf", que me encantó: En él nos cuenta una historia de amor entre un perro y su dueña, Maryara, la princesa de Canisland (isla de los canes). Maryara es capturada por unos demonios merodeadores armados con tanques y armas futuristas, y Rowlf es objeto de un hechizo para transformarse en ser humano y poder comunicar el paradero de su dueña. pero el encantamiento sale mal, y la transformación se queda a la mitad; incapaz todavía de hablar, Rolwf sale a rescatar a su amada dueña, destruyendo al ejército demoníaco. Quise usar esta historia, pero Corben se negó a cederme los derechos. Hablé con él, pero no aceptó porque el sentimiento de nuestras obras era muy distinto (en aquella época Richard Corben hacía comics para adultos en la revista "Heavy Metal").



" La suerte quiso que no saliera el proyecto de Rowlf: En mi versión, Rowlf, acababa quitándose el collar, tirándolo y desposándose con la princesa; La princesa de Corven no era guapa realmente, pero yo quería hacerla hermosa, fuerte... y con un padre perezoso. El padre iba a ser un tipo raro, antaño famoso por su bravura y ahora tremendamente orgulloso, se pasa el día durmiendo. Entonces, a ese reino, aunque algo pobre, empiezan a venir multitud de pretendientes. Ella los rechaza a todos porque sabe que no la quieren a ella,



Hayao Miyazaki nació en Akebono, un pequeño pueblo del distrito de Bunkyo-ku, Tokyo, el 5 de enero de 1941, en pleno conflicto mundial. Su padre dirigía en aquellos tiempos una fábrica de manufactura de aviones. Cuando en 1958 vio el primer largometraje de animación japonesa en color, producida por la TOEI " Hayuka den" (La historia de la serpiente blanca), empezó a interesarse por la animación. En 1968, obtuvo un diploma universitario en economía , estuvo en un club de investigación sobre la literatura infantil, y sobre todo, va a consagrar su tiempo a los comics. En 1963, empieza a trabajar para Toei Doga, la mayor productora de animación de todo oriente, como ayudante a tiempo parcial. Es entonces cuando se demostrará su dominio en la animación: colabora en la realización de cortometrajes y sus responsabilidades se multiplican. En 1965 contrae matrimonio con Akemi Ola.

En 1968 se le encargó una de las últimas películas japonesas de animación antes de que llegase el boom de las series televisivas: Taiyo no Hoji Hols no daiboken (El príncipe del sol, las grandes aventuras de Hols). Durante estos años, comienza su larga cooperación con Isao Takahata.

En 1969 traslada su residencia a Tokorozawa, tras acabar la realización del largometraje "El gato con Botas".

En 1971, dejó la TOEI para trabajar para A-PRO y TOKYO MOVIE SHINSHA. Por primera vez, crea al mismo tiempo el concepto y el diseño de una serie

de animación con Panda Kopanda (Panda, el pequeño Panda). En 1973, trabaja en la NIPPON ANIMATION, y realiza varios viajes a Europa, para estudiar la ambientación de sus series, continente que encuentra fascinante.

En 1978, su talento se afirma como nunca: en éste año, realizó una magnífica serie y realizó el diseño de los personajes. La serie es Mirai Shonen Conan (Conan, el niño del futuro). En 1979, realiza, en tan solo 4 meses, un largometraje para la TMS, Lupin III: Cagliostro no shiro (El castillo de Cagliostro) que consagrará finalmente su éxito en Japón. En febrero de ese mismo año, se dedica al manga con Kaze no tani no Nausicaä (Nausicaä del Valle del Viento). En 1984, funda una sociedad con su compañero Takahata, y relizan - gracias a una asociación con Tokuma Shoten- la adaptación del manga de Nausicaä, uno de los primeros largometrajes japoneses de gran presupuesto, alcanzando el 15º puesto entre las películas más taquilleras de ese año, ganando numerosos premios en festivales internacionales (Premio de Ciencia Ficción y Fantasía de París) e incluso llegó a proyectarse en nuestro país, dentro del Imagfic´85.

Fue en base a ésta asociación, que se creó el estudio Ghibli en 1985. A partir de entonces, Miyazaki y Takahata se alternan en la realización de largometrajes animados de gran calidad en el estudio Ghibli.

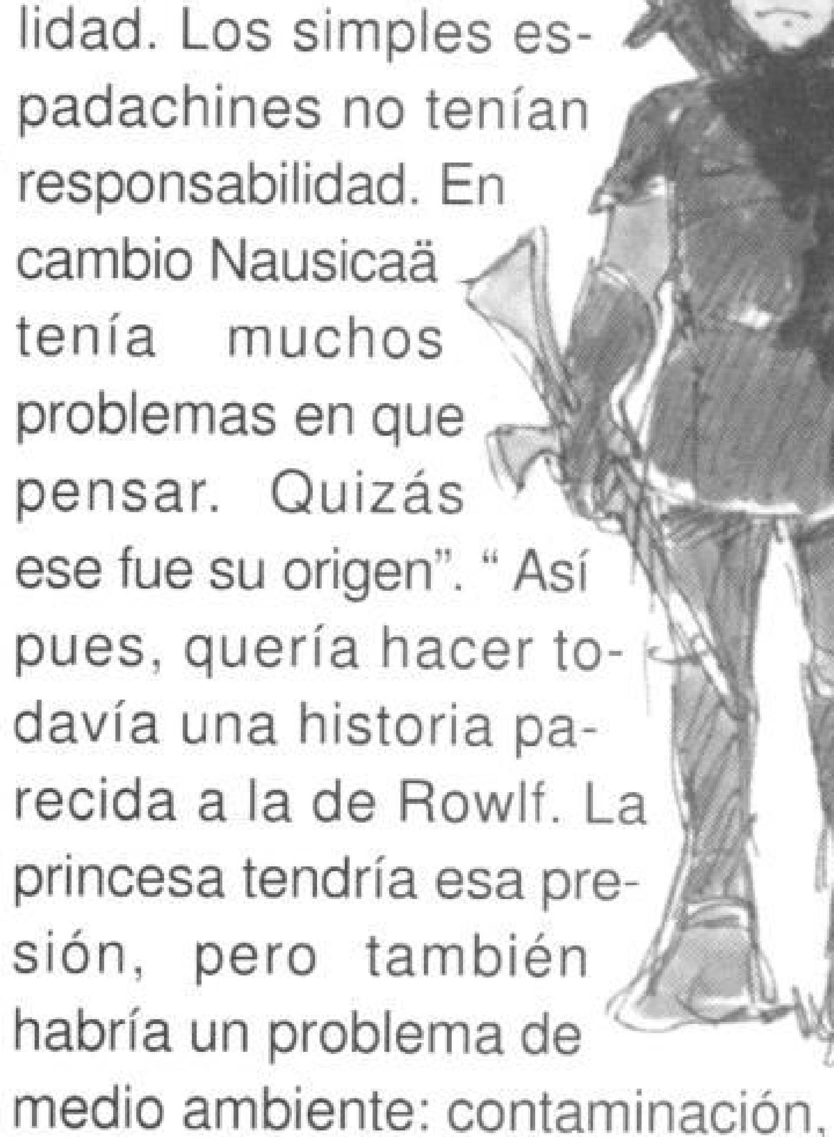


sino a su dote. Richard Corben no quiso ceder los derechos, porque esa historia era mucho más complicada que la suya (una simple, con buenos y malos definidos). En los años 70, cuando se publicaba Rowlf, la gente aceptaba esta fórmula, pero la generación actual no la aceptaría".

El surgimiento de la protagonista: Nausicaä

" Después de fallar el plan de Rowlf, pensé todavía en lo del padre perezoso: Un Rey que no tenía fuerza de carácter ni para luchar, y la princesa no tiene experiencia ni fuerza para arreglar su país. A pesar de lo mucho que quiere hacer, se ve impotente. Es muy responsable pero no le da abasto con todo. Antes de ella solía hacer personajes con carácter divertido, pero Nausicaä es diferente. Antes de hacer cualquier cosa, tiene que pensar en su pueblo, ya que su padre no hace nada, siempre se siente presionada".

"Cuando pensaba en esto proliferaban las historias de espadas y brujería, y yo no quería hacer eso. Buscaba complejidad y originalidad. Los simples espadachines no tenían responsabilidad. En cambio Nausicaä tenía muchos problemas en que pensar. Quizás ese fue su origen". " Así pues, quería hacer todavía una historia parecida a la de Rowlf. La princesa tendría esa presión, pero también habría un problema de medio ambiente: contaminación, guerras, etc. Nausicaä se levantaría gracias a su fuerza de voluntad. Consulté





con Suzuki Toshyô (productora de la revista Animage) y con Kameyama Shûgen (articulista de la misma) como debía hacerlo para sacar adelante el proyecto. Siguiendo sus consejos, decidí hacer primero el comic como una serie, y poco a poco ir construyendo la historia".

Fukai, el bosque tóxico

"Empecé a concretar la idea de Nausicaä del Valle del Viento". " Primero pensé en emplazar la historia en un desierto, pero un día, la cambié por un bosque. El

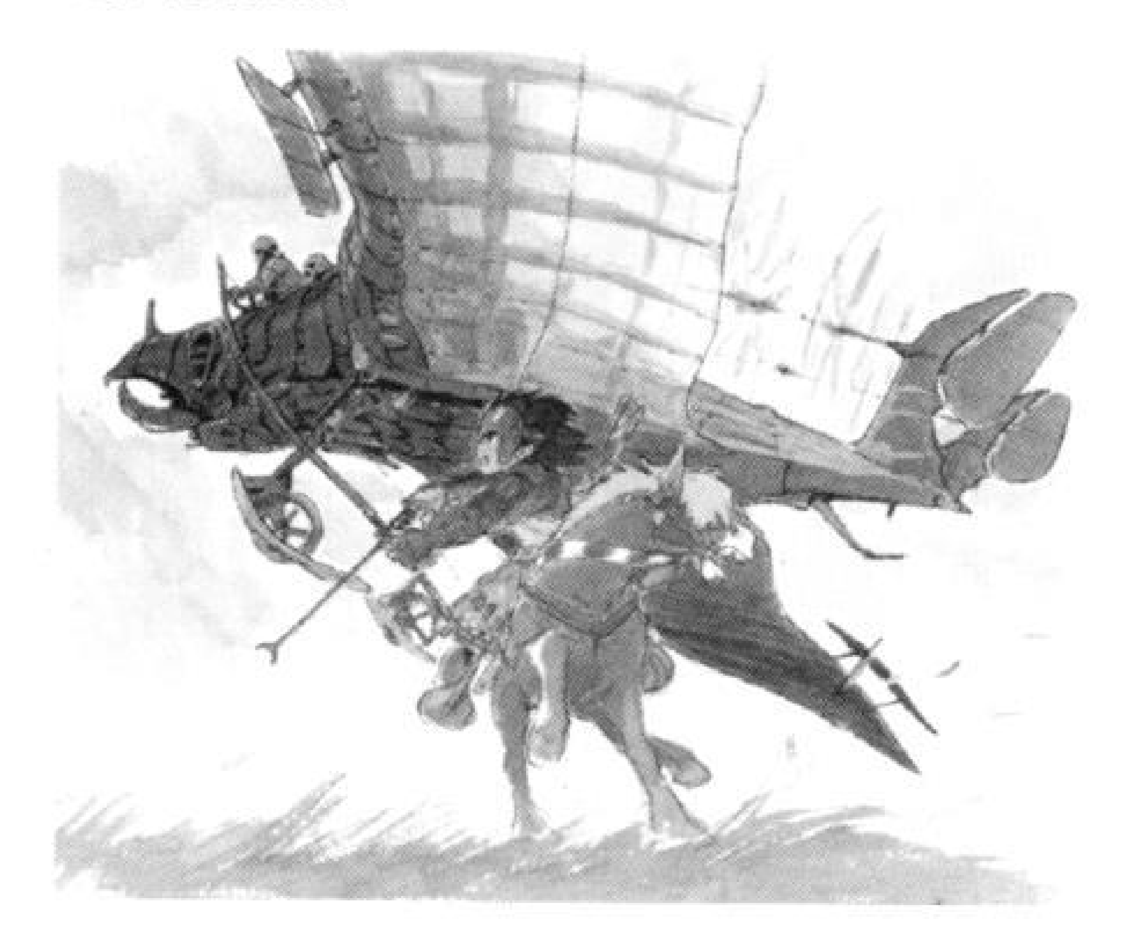


bosque tenía gas tóxico, no recuerdo exactamente porqué lo decidí así... quizá porque me gusta dibujar máscaras de gas.

Existe un lugar parecido en Shuwaayo, Crimea,cerca de Ucrania. Antes tenía mucho interés en ese lugar, donde el mar retrocedió mucho y dejó al descubierto una tierra húmeda, salada y estéril, muy alcalina, donde no crece nada. Shuwaayo es un mar podrido, y quise dar ese nombre a mi bosque tóxico: Lo llamé Fukai: "Fu" significa podrido, mientras que el sonido "Kai" `puede representarse, en japonés, utilizando dos kanji diferentes, que significan mundo y mar. Volví a preguntarle a mi amigo Kameyama, y él me recomendó que utilizase el kanji de "mar". Así lo hice.



"El dragón y Kushana", una de las ilustraciones a las que hace referencia Miyazaki durante la entrevista



El nombre de Nausicaä

Aún no había decidido qué nombre ponerle a la protagonista de la historia. Todavía me rondaba por la cabeza el nombre de "Maryara", la protagonista de "Rowlf", pero no podía utilizarlo por que no tenía los derechos. Recurrí entonces a un diccionario de mitología griega: Las personas que hacen ciencia ficción utilizan muchos nombres griegos, cuando no son sumerios, célticos o babilonios. Allí encontré la palabra Nausicaä, que me gustó mucho: Se trata del nombre de la hija de rey de los fenicios, Alcinoo, que dio hospitalidad a Ulises después de su naufragio. Este episodio es uno de los más bellos de la "Odisea". Otro modelo que usé para Nausicaä fue la protagonista del cuento japonés "La princesa que amaba los insectos", de finales del siglo XII, una muchacha increiblemente inteligente y observadora, que pensaba en la belleza como algo superficial, y prefería indagar en la naturaleza real de las cosas para comprenderlas.

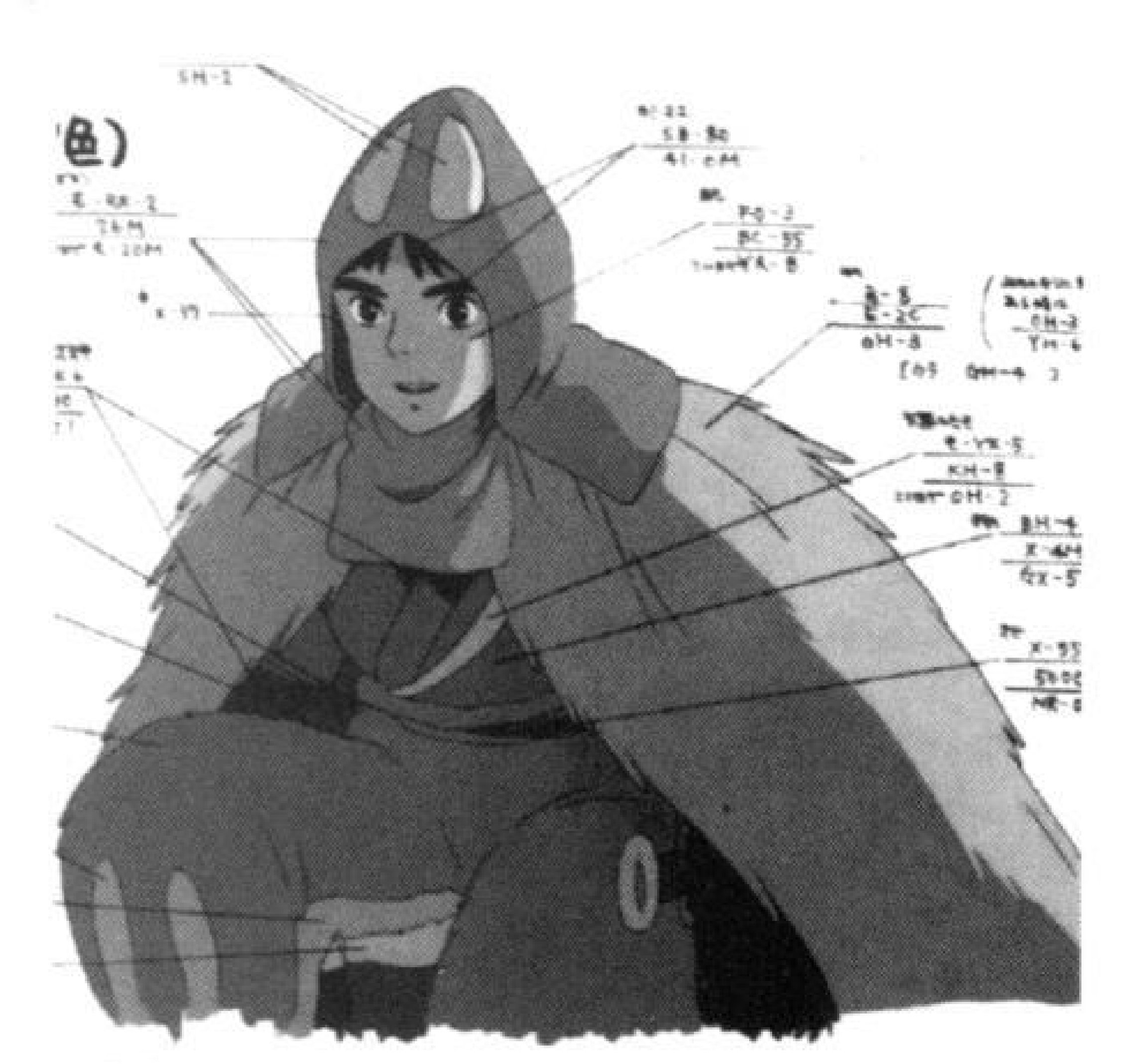
El "Uso del viento"

En Nausicaä el viento es uno de los principales protagonistas, allí se "usa" el viento. Históricamente, los molinos de viento, fueron inventados en la zona de Oriente Medio, no en Europa como pudiera parecer. En China también existían molinos. Anteriormente ya se utilizaba el viento para navegar, pero en el molino, el uso del viento es para trabajar. En los libros de geografía antigua, este uso era considerado como algo mágico, ya que una persona utilizaba una fuerza de la naturaleza para realizar su tarea (moler el trigo) y el trabajador del molino estaba considerado como una persona extraña, con poderes mágicos, que infundaba respeto y debía vivir alejado del centro urbano. Hace tiempo, leí un libro, el "Gedo Senki" de Lu Gween, donde aparcía el término " Kaze no Tsukasa" (dominar el viento).

Otros trabajos

En este tiempo, yo trabajaba en Telecom, mi primer trabajo para ellos fue "El castillo de Cagliostro", y más tarde se me encargó la realización de Little Nemo, basada en la obra de Winsor McKay, en el que estuve trabajando junto a Jean Giraud "Moebius", que se encargó de rediseñar los personajes, abocetar fondos, e incluso de buena parte del guión. (Esta película se proyecto en la década de los ochenta, pero no se llevaría a cabo hasta 1994, y Miyazaki nisiquiera aparece en los títulos de crédito). Pienso que Little Nemo tiene muchas cositas buenas, pero una de ellas falla: la obra parece un collar compuesto por perlas también muy bonitas pero si lo miramos en conjunto, carece de fuerza.





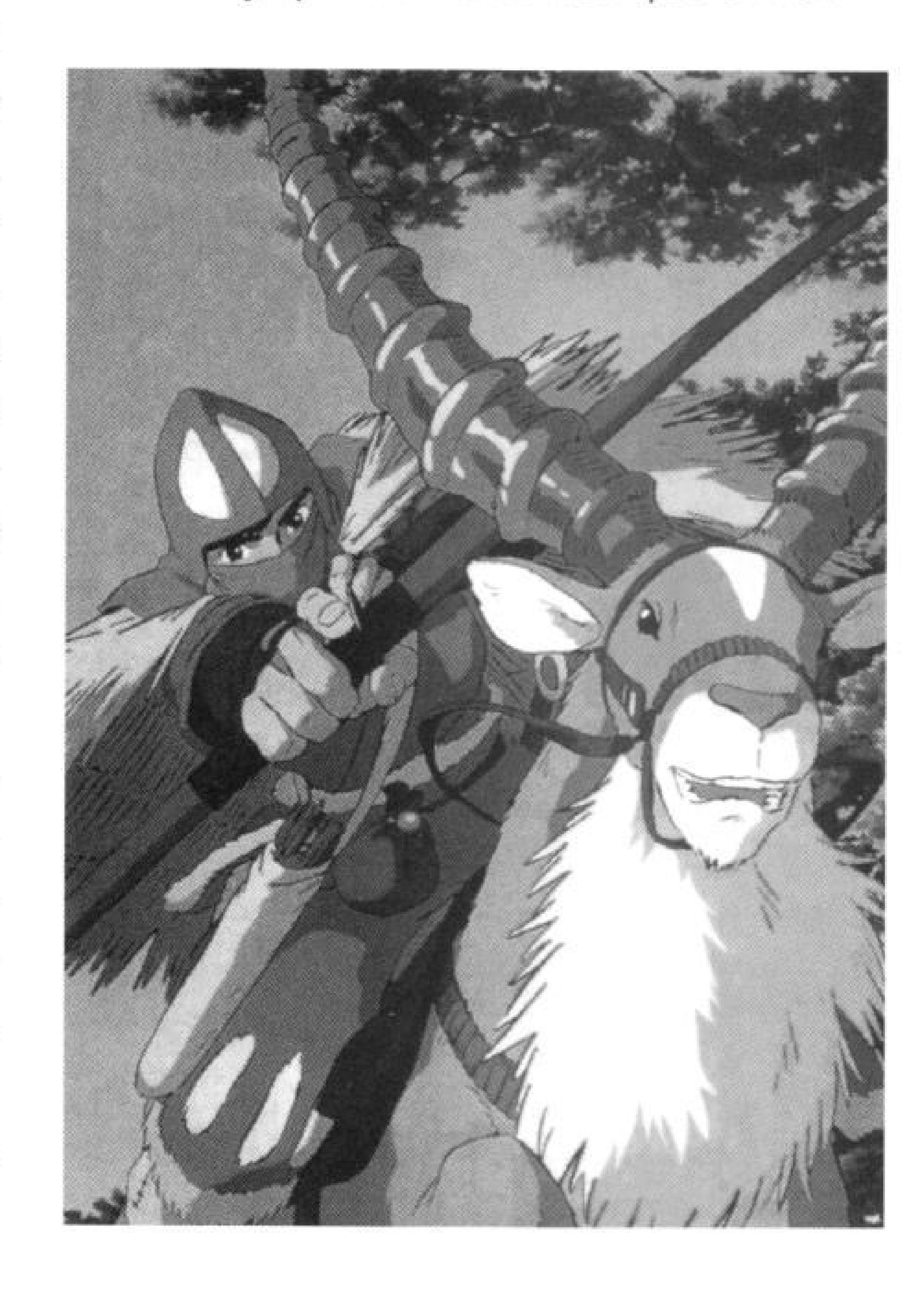
Hacia Mononoke Hime

" Cuando pienso en crear un personaje, intento hacerlo complicado, con complejos de inferioridad, sin recurrir al estereotipo del personaje alegre y obediente. Los protagonistas también deben tener su lado negativo. Hace tiempo me rondaba por la cabeza una historia donde un cerdo se apoderaba de un tanque raptando a una persona. Yo quise hacer esta historia, pero la compañía en la que trabajo pensó que el cerdo era un personaje. siempre malo, y yo quería desarrollar también su lado bueno... nunca me dejaron hacerla.

Antes, se pensaba que el personaje era bueno o malo. Durante una época, la gente no aceptaba los términos intermedios. A mi me gusta cargar al personaje con personalidades complejas que condicionen sus acciones. Por ejemplo, en la historia de Cagliostro, el conde era homosexual, pero ésta característica no aparece claramente en la historia, ya que no era necesario, igualmente, a la heroína Clarise le sobreviene una crisis de virginidad, que tampoco aparece en la película. Quise eliminar las cosas fuertes. Siempre cargo a los personajes con un lado negativo. Mi carácter siempre tiene algo negativo. En mi nueva película "Mononoke Hime" el personaje protagonista, Ashitaka, no es solo alegre, tiene un carácter simpático pero también un cierto aire lúgubre. Este mismo carácter simpático-lúgubre aparece en otro de mis personajes: La princesa Kushana, de carácter destructivo y con una gran carga de odio. Esto se ve reflejado en un dibujo que se llama "El dragón y Kushana", perteneciente a los bocetos anteriores a Nausicaä.

Al principio quise hacer de Mononoke hime (La princesa mónstruo) una historia de época, con un chico como protagonista, y desarrollarla en Japón... junto a todo esto, por supuesto, aparcería la hermosa joven y el mónstruo". "Después no supe decidirme por una época antigua o más moderna. La era Kamakura (alrededor del S. XIII d.c.) era demasiado antigua. Dudé entonces sobre la era Muromachi (S. XIV y XV d.c.) o la Teppo (a partir de 1543) en que ya había armas de fuego". Lo primero que escribí de manga cuando tenía 20 años, era de época. Pero pensé que había demasiado de eso y quise hacer algo más original. Al final, Mononoke Hime se desarrollará durante la época Muromachi. Originariamente la historia estaba basada en una variación sobre el cuento de "La Bella y la Bestia", pero mi proyecto de hacer una película fue rechazado en 1980.

Desgraciadamente gran parte de la historia, aunque me gustaba mucho, se ha tenido que quitar por culpa de la duración. De todas formas, la obra final ha resultado ser de pequeña escala para todo lo que quería hacer en realidad y que se ha tenido que omitir.



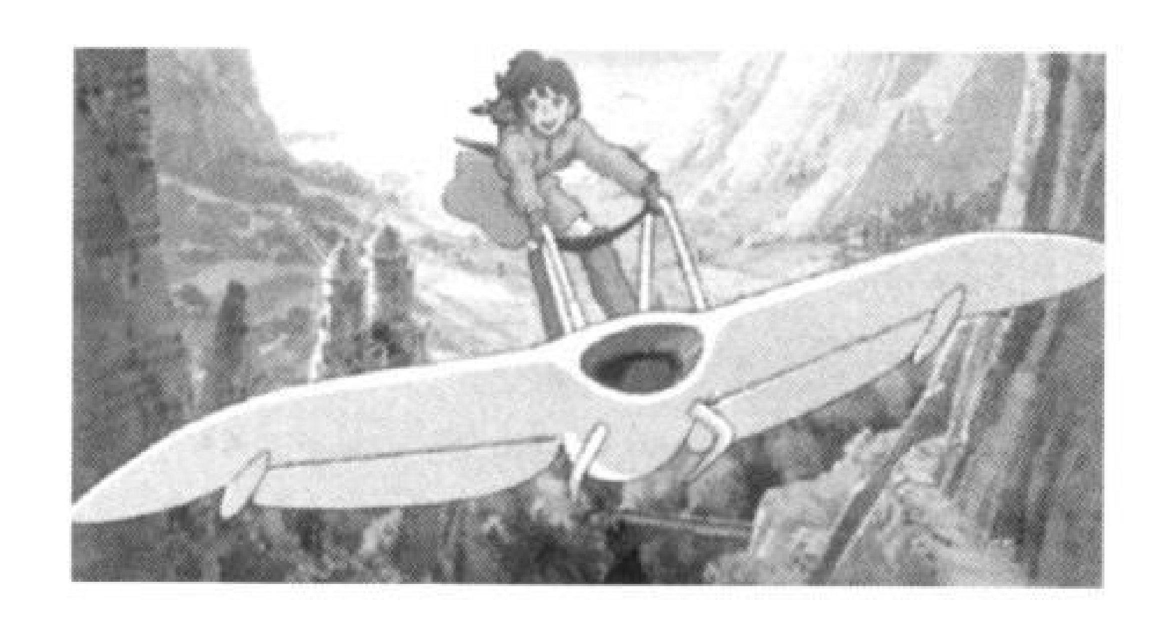
Traducción:
Atsuko Tatezaki y Nuria López Balbóa.
Redacción:
Nuria López Balboa y C.L.B.

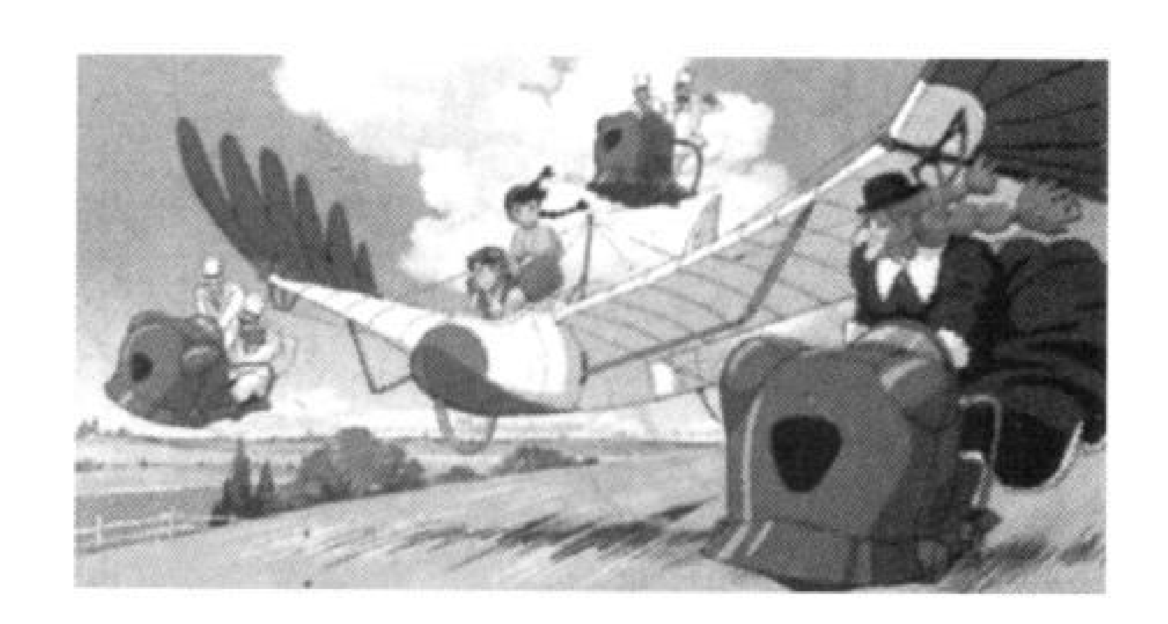
Detras de la tachadura se esconde el verdadero rostro de Pòrco Rósso, uno de los personajes "complejos" más típicos de Miyazaqui cargado de un oscuro pasado.

Abajo: La protagonista de la última película de Miyazaki "Mononoke Hime" que se estrenará este verano en Japón



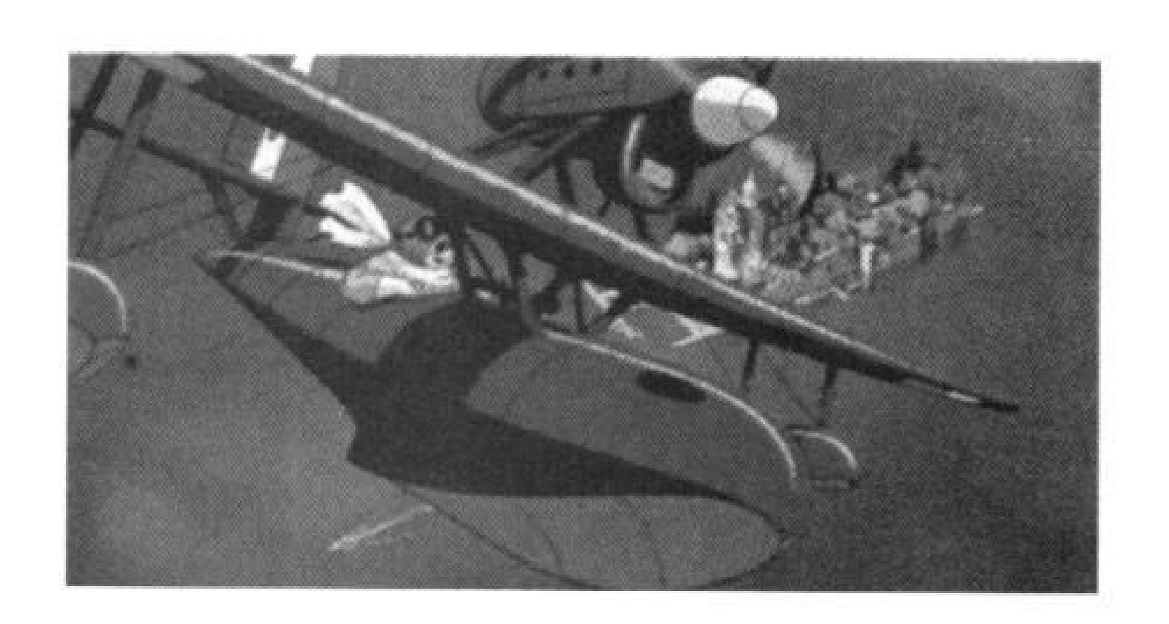
















Filmografía de Hayao Miyazaki

Wan wan chushigura (Los fieles perros guardianes) 81 min, Toei, 1963.-Okami shonen Ken (Ken, el niño lobo) 86 episodios. Toei 1963, donde trabaja dirigiendo algunos episodios.- Shonen ninja kaze no Fujimaru (Fujimaru, el joven ninja del viento) 65 episodios, Toei, 1964. - Hassaru Panchi (Hazzle Punch), serie de televisión en la que trabaja como animador, 1965.- Gulliver no uchu ryoko (Los viajes espaciales de Gulliver) 80 min, Toei, 1965.- Mahotsukai Sally (Sally, la brujita) 92 episodios, Toei,1966.-Rainbow sentai Robin (Robin, el guerrero del Arcoiris) 48 episodios,Toei, 1966.- Taiyo no Horus no daiboken (La gran aventura de Hols, el principe del Sol) participó en el diseño de escenarios y animación. 62 min, Toei, 1969.- Nagagutsu o haita neko (El gato con botas) 80 min, Toei, 1969).- Sora tobu yureisen (El misterioso barco volador) 60 min,Toei, 1969.- Himitsu no Akko chan (El secreto de Akko) Episodios 44 y 61, Toei, 1970.- Dobutsu Takarajima (La Isla del Tesoro)78 min, Toei ,1971.- Alí Baba to 40 no tozoko (Alí Babá y los cuarenta ladrones) 55 min, Toei, 1971.- Lupin III, 23 episodios, Miyazaki y Takahata dirigieron los episodios a partir del nº 13. Tmss,1971.- Akado Suzunosuke, 52 episodios, Tokio Movie,1972.- Nagacutshitano Pippi (Pipi calzaslargas), quedó inconclusa, 1971. - Panda Kopanda (Panda el pequeño panda) 33 min, Tokio Movie, 1972.- Panda kopanda amefuri sakasu no maki (Panda el pequeño panda II) 38 min, Tokio Movie, 1973.- Koya no shonen Isamu (Isamu, el chico de la pradera salvaje) 52 min, Tokio Movie, 1973.- Akado Suzunosuke participó en los episodios 26 y 27, 1973 - Samurai Giants (Animador en el primer episodio) Eiken, 1974.- Alps no shojo Heidi (Heidi, la niña de los Alpes) realizó el diseño de los escenarios. La dirección estuvo a cargo de Takahata. 52 episodios, Zuiyo 1974.- Flandes no inu (El perro de Flandes), participó como ayudante de animación 52 episodios, Zuiyo 1974.- Marco, 52 episodios, Zuiyo 1974.- Araiguma Rascal (El mapache Rascal) 52 episodios. Nippon Animation, 1977.- Lupin III, firmó bajo el seudónimo de Telecom. Episodios 145 y 155,Tokio Movie, 1977.- Mirai shonen Conan (Conan, el niño del Futuro). Se encargó de la dirección y del diseño de personajes. 26 episodios, Nippon Animation 1978.- Akage no Anne (Ana de las tejas verdes). Llevó a cabo el diseño de escenarios y la producción de los episodios 1 al 15. 50 episodios, Nippon Animation, 1979.- Lupin III: Cagliostro no shiro (El castillo de Cagliostro) Guión y dirección. 100 min, Tokio Movie 1979.- Kaze no tani no Nausicaä (Nausicaä del Valle del Viento) 118 min, 1984.- Meitantei Holmes (Sherlok Holmes) 26 episodios, Tokyo Movie/RAI, 1984.-Tenku no shiro Laputa (Laputa, el castillo del cielo) 124 min, 1986.- Yanakawa Horiwari monogatori (la historia de Yanakawa) documental de imagen real dirigido por Takahata y producido por Miyazaki, incluía 40 minutos de animación describiendo las obras del canal de Yanakawa, 1987. - Tonari no Totoro (Mi vecino Totoro) 75 min, 1988.- Majo no takkyubin (El servicio de reparto de la brujita) 105 min, 1989.- Porco Rosso kunekai no buta (Porco Rosso) 85 min, 1992.-Soraironotaine (El gato celeste), tres videoclips de 30 segundos. - Omiode Pon poko (Pon poko) dirigida por Takahata, 1994.- Mimi o susaeba (El cuchicheo del corazón) 1995.- On your mark (En sus marcas) video clip para el grupo musical "Chage & Aska", 7 min.1995- Mononoke Hime (La princesa monstruo) 1997.

MANGAS

- Sabakuno Tumi (La gente del desierto) para la revista "Shonen Shojo Shinbun" 1970.

- Kaze no tani no Nausicaä (Nausicaä del valle del viento), publicado entre 1982 y 1995 aperiódicamente dentro de la revista "Animedia".

- Zassou Nooto Ikoutei Jidaj (La edad de los hidroaviones) - Historias cortas en las que aparecen cerdos como protagonistas (antecedente directo de lo que sería Porco Rosso) para la revista Model Graphics 1989.

- Introducción al mundo de Porco Rosso. 5 páginas - 1991.

EL "DRAGON QUEST" DE TORIYAMA

Otro de los Trabajos de Akira Toriyama, además del de dibujar manga, es diseñar personajes para video juegos. Hace poco nos sorprendió con su Tobal Nº1 (del cual ya se está preparando la segunda parte), y todos recordareis su "Crono Triger". Pero el juego que más le debe a Toriyama es "Dragon Quest": Desde que en 1986 se le encargaran los diseños de la primera versión, el universo Dragon Quest fué tomando forma, dando lugar a series de televisión, mangas, clubs de fans, cards... y por supuesto, nuevas versiones del video juego (seis en total, además de adaptaciones de las partes anteriores para los nuevos modelos de consolas que van saliendo al mercado), todo ello con el marcado aire a lo "Goku" que Toriyama imprime en sus ilustraciones.

Os ofrecemos una selección de las mejores (se nos quedan muchas en el tintero, pero no podemos llenar toda la revista solo con ilustraciones), y si vemos que os gusta la idea, proximamente podríamos hacer lo mismo con Tobal, Crono Triger u otros video juegos diseñados por famosos dibujantes de manga.



最強の6人が今、ここに集う!!

さいきょうの6にんがいま、ここにつどう!!

DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストVI 幻の大地

ハッサン

しゅじんこう 主人公

テリー

チャモロ

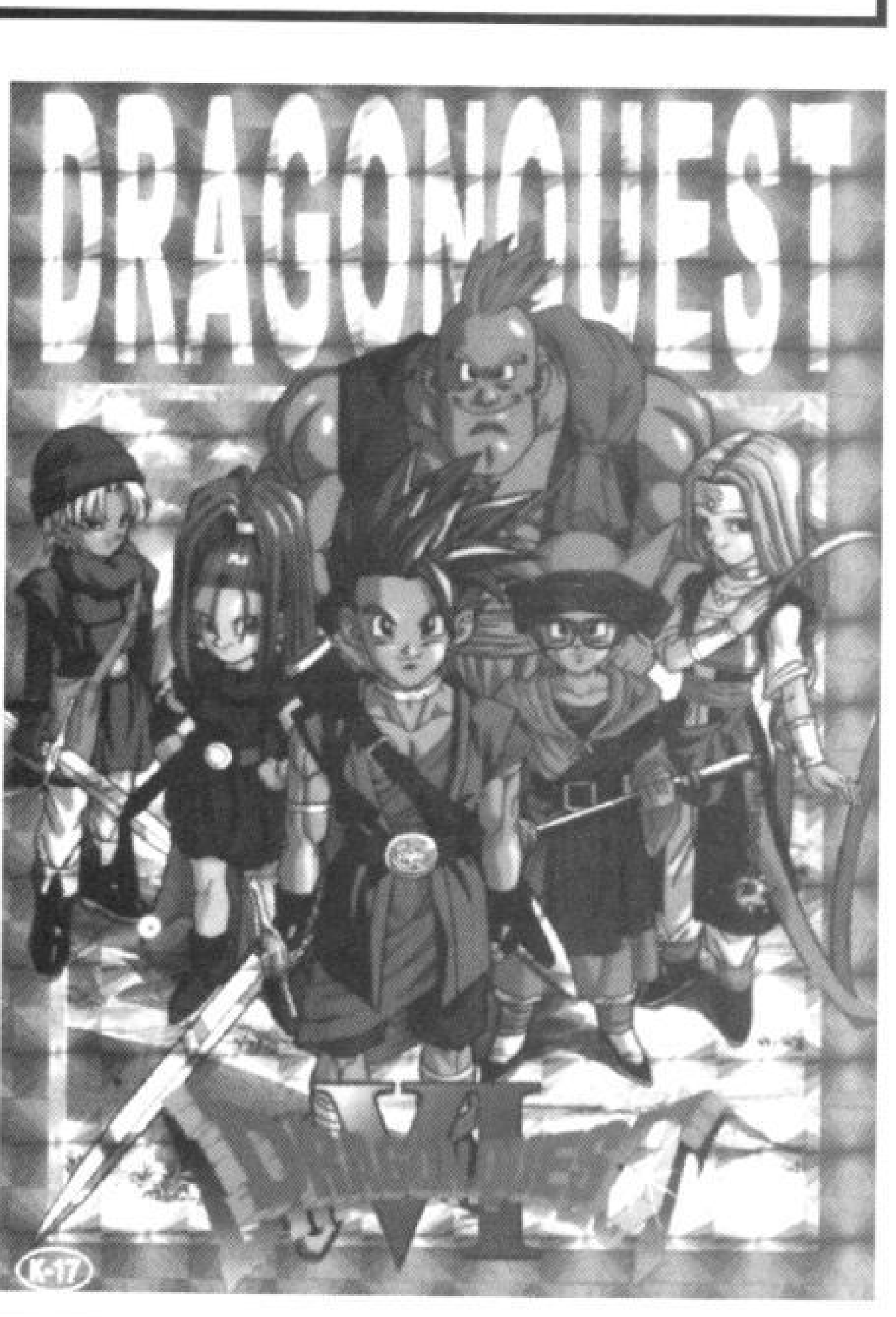
ミレーユ

バーバラ

illustrated by Akira Toriyama











La última novedad es ésta puesta al día del clásico "Dragon Quest III" para la Super Nintendo (16 bits) Toriyama ha cambiado radicalmente el estilo de los personajes que en su día eran muy a lo "Arale" y ahora son hermanitos de "Goku".

Dragon Quest en T.V.



Y ya por último, hablaremos de las versiones de manga y anime basadas en el universo de Dragón Quest.

La más famosa en nuestro país es "Dragon Quest: Las aventuras de Fly" (Dai en el original): Basada en los diseños de Toriyama, con guión de Riku Sanjo y dibujo de Koji Inada, aún sigue publicàndose en las páginas del Shonen Jump, habiendo superado ya la treintena de tomos recopilatorios. Su edición en castellano por parte de Planeta, se canceló en el número 50 (una pena). Tuvo su versión animada, de 54 episodios, que hemos podido ver en las autonómicas.

Mas tarde, se hizo una segunda serie de televisión de tan solo 6 episodios, para la que Toriyama diseñó nuevos personajes (los que teneis aquí abajo) y que fueron emitidos en Japón a principios de 1991.

Otra serie de manga englobada en éste universo es "Dragon Quest: El emblema de Roto", obra de Kamui Fujiwara, recopilada en 10 volúmenes y de la que se hizo una película de animación del mismo título.

Dentro de la revista "Virtual Jump" dedicada al mundo de los video juegos, se le dedica una sección llamada DQ Kids 8 (Con una especie de Club de Fans).







GAME+PLAY

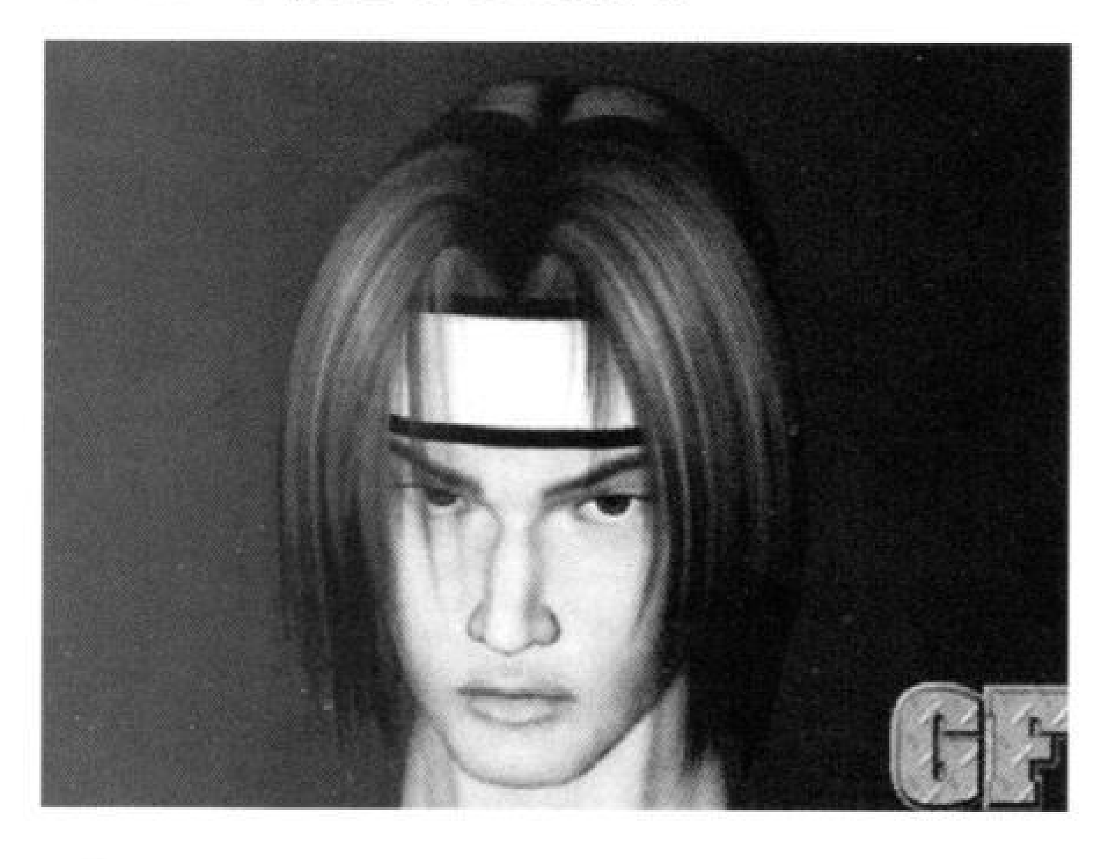
Este año viene cargadito de novedades. Esto es algo de lo que vendrá:

En exclusiva, os ofrecemos las primeras imágenes del siguiente bombazo de Namco:

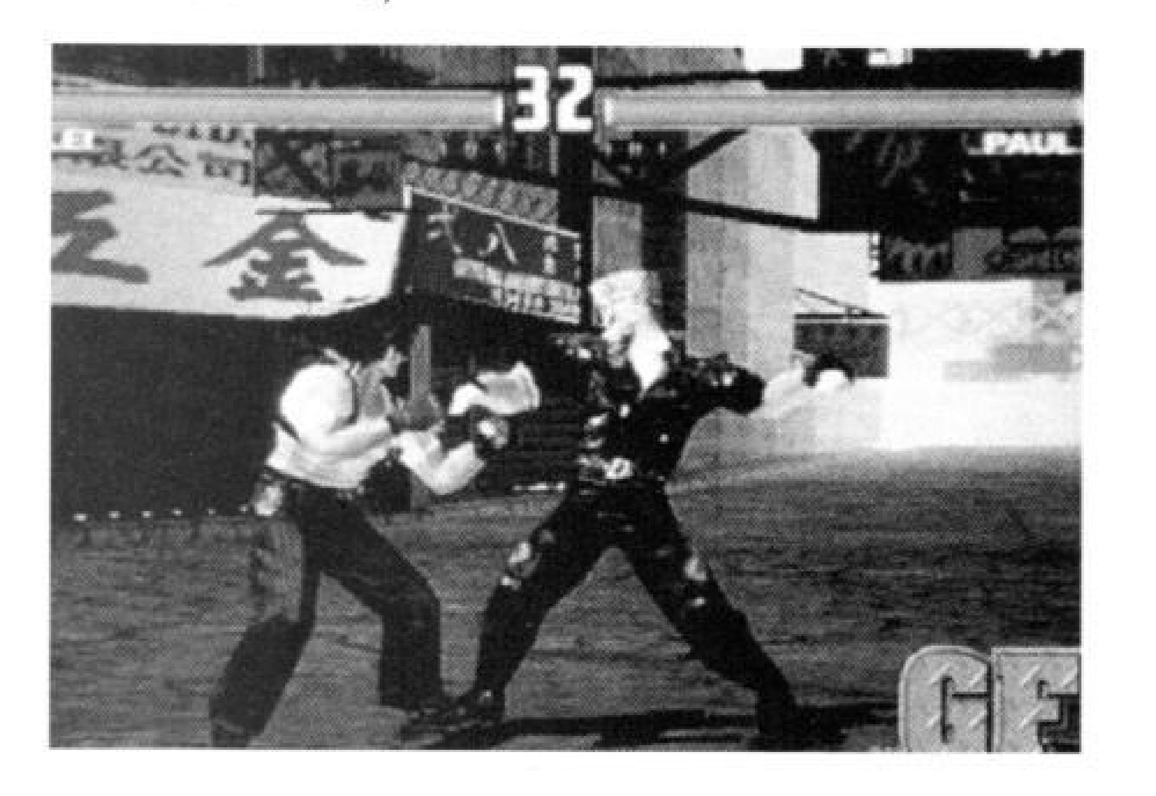
Tekken3

En la AM Expo de Hong Kong, se presentó una versión al 30% con nuevos caracteres, y una animación superior al Tekken II. La captura de movimientos se está realizando sobre varios luchadores famosos, con varios estilos, Capoeira, Kempo, etc.

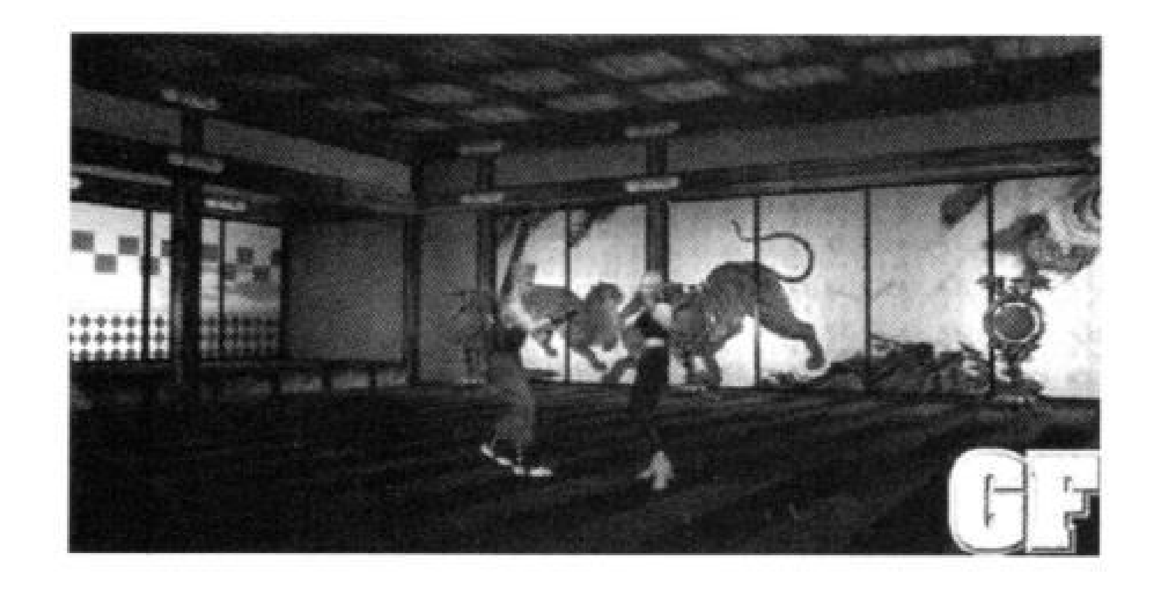
Algunos de los nuevos luchadores son: Hworang, alumno koreano de Baek (La captura de movimientos de este personaje, se realiza sobre el campeón de taekwondo Awang Suhu), Lin Xiaoyu, una jovencita china, que practica kempo, Jin, que tiene un gran parecido con Kazuya, un luchador con el pelo "a lo rasta"...



Se supone que la máquina es una versión mejorada del System 11, por lo que en su conversión a PSX, requerirá hardware adicional. También corre el rumor de que Nintendo mantiene conversaciones con Namco para que sea exclusiva de N64 (Tal y como se suponía que iba a ser MK3).

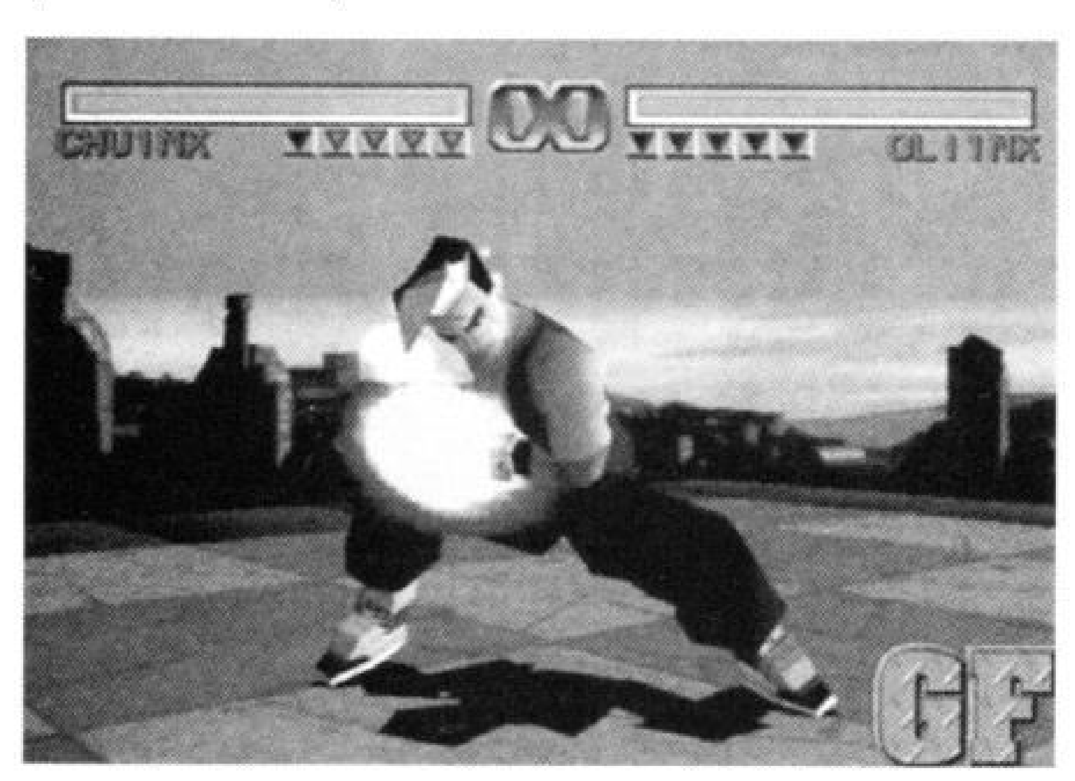


De la historia se sabe bien poco, solo que han pasado 19 años desde el último Tekken, y aparecerán el hijo de Law y el sucesor de King (todo esto es provisional).

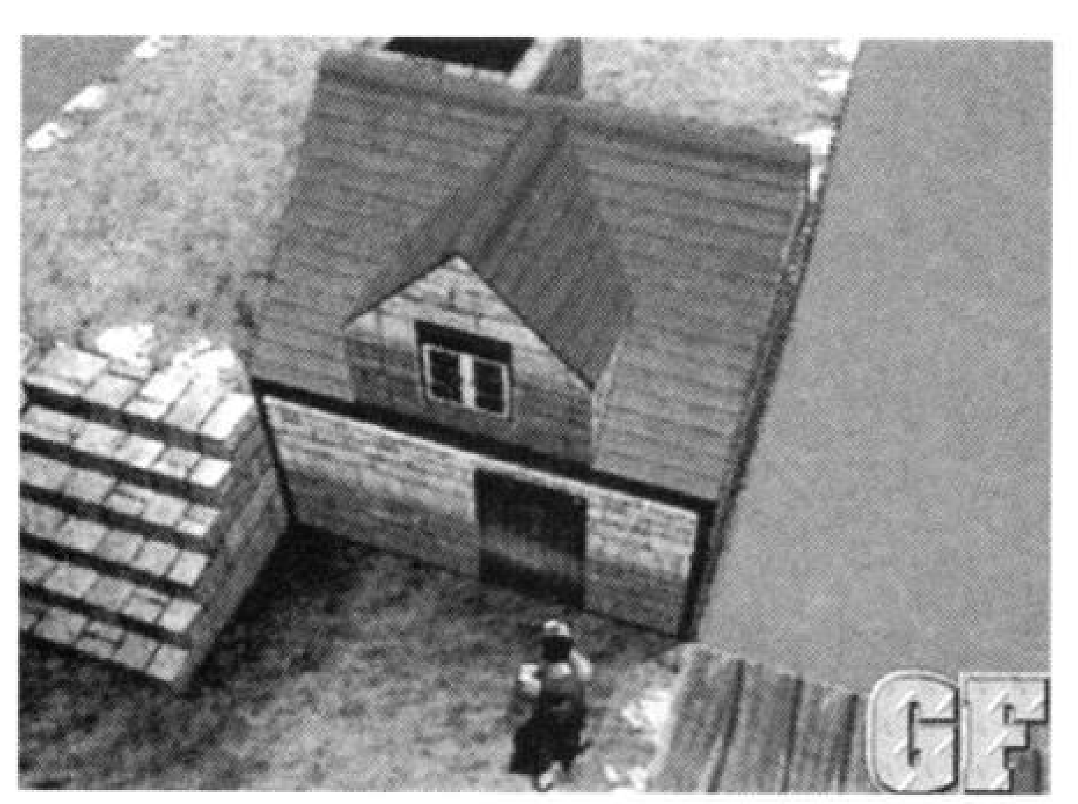


TOBAL2 (PSX)

También acaban de aparecer imágenes e información de la segunda parte del genial juego de Square. Esta vez, las magias y proyectiles hacen acto de presencia (por lo que se ve, había una regla en el primer torneo que impedía su uso).



Además, los gráficos han mejorado notablemente, y podemos decir adios al aspecto poligonal de muchos de los personajes de la primera parte, ya que se ha utilizado más el Goraud-Shading en su diseño. El modo Quest permitirá movernos por campo abierto. Será uno de los primeros juegos en utilizar el nuevo Pad analógico de Sony.

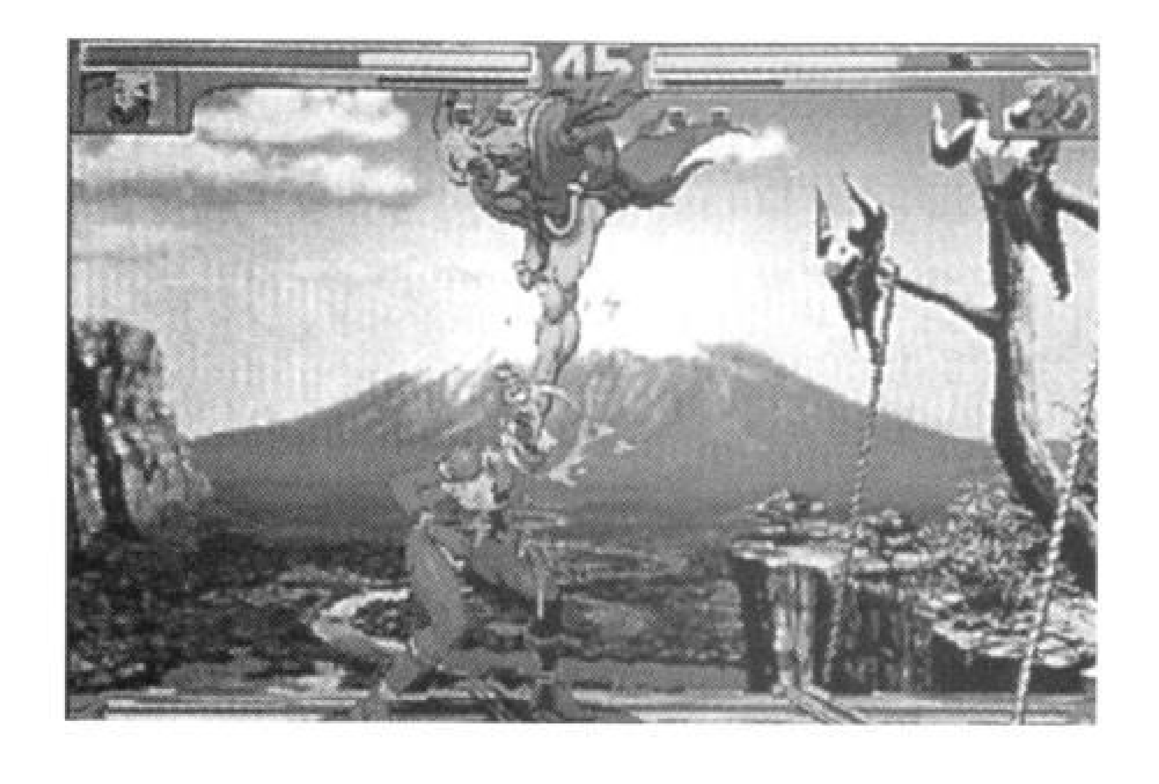


STREET FIGHTER III (Arcade)

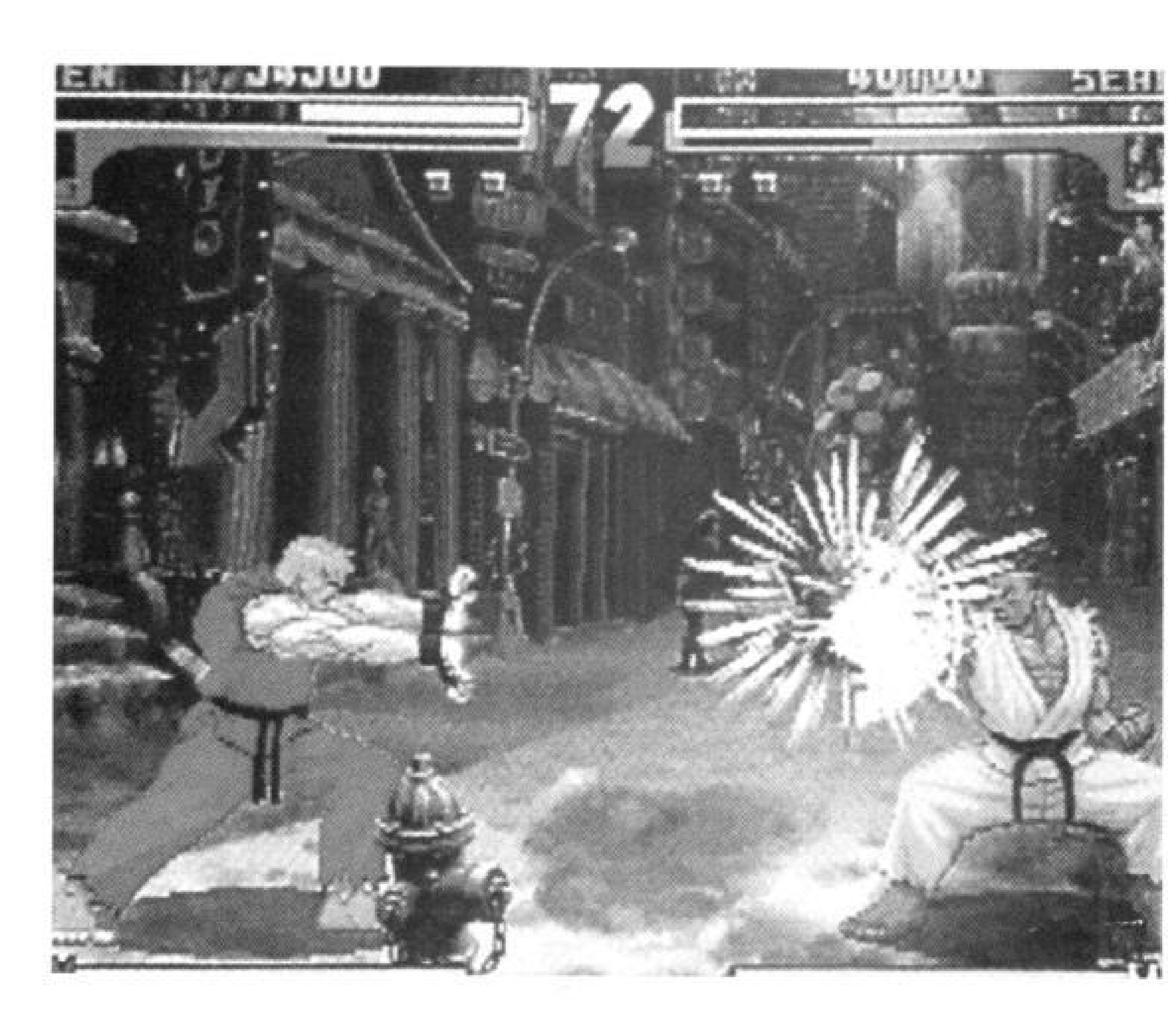
Ya se han hecho públicas las primeras imágenes de uno de los juegos más esperados del mundo, y ha habido gran diversidad de opiniones. Muchos piensan que es más de lo mismo, y otros alucinan, habiendo visto el video,



solo se puede opinar del aspecto (no de su jugabilidad) y la verdad es que si bien la animación es excelente, no deja de ser un típico juego de capcom, con unos gráficos excelentes, pero eso, otro juego de lucha 2D. Puede que después, al jugar sea una maravilla (y tenga que tragarme las palabras), pero con lo que pulula por ahí (3D), lo tiene difícil.



Además, Capcom ha introducido los factores de tiempo (lluvia, nieve, etc). También hay multiples niveles. Entre los fondos hay laboratorios, restaurantes chinos, junglas, etc.



RESIDENT EVIL 2

(PSX, Saturn, PC)

Más noticias sobre el juego más esperado para esta primavera. Si la primera parte era sangrienta, la segunda es una auténtica carnicería. Se rumorea que incluso podrás mancharte de sangre mientras le vuelas la cabeza a un zombie. Además, la ropa que lleves influirá en el número de objetos que puedas llevar. Otras imágenes que se han visto, muestran a un grupo de zombies devorando al protagonista, ahora bien, se podrán cerrar puertas para impedir el paso de zombies y demás engendros. Todos esperamos que llegue pronto.



LIGHTING LEGENDS (PSX)

Konami nos trae nuevo juego de lucha 3D, con un marcado estilo anime. Además, tendrá un modo historia muy parecido a un RPG.

RUMORES...

Se habla, se dice, se cuenta...

El priemer juego de Capcom para N64 será Ghost Goblins III.

Sega prepara su Saturn2 PARA el 98

Se confirma Playstation2 PARA el 98/99

Virtua Fighter3 llevará hardware adicional

Nintendo pretende comprar Psygnosis

Que la N64 se retrase hasta junio en Europa.

Review

SOULD EDGE (PSX)

Namco vuelve a crear magia para PSX. Si despues del TEKKEN II se veía difícil hacer un juego más completo, han pulverizado su



anterior trabajo (técnicamente). La intro es sin lugar a dudas la mejor que se ha creado para ningun videojuego, los personajes son alucinantes, la coreografia espléndida, y los movimientos perfectos. Sencillamente genial Gráficamente deja atrás a todos los demás juegos de lucha 3D de las 32 bits: Los personajes están magníficamente realizados. Incluso podremos elegir hasta 5 trajes por personaje (muchos de ellos pertenecientes a un concurso que se hizo en Japón y en que los aficionados podían diseñar los trajes de sus personajes preferidos). También podemos optar por modos de juego nuevos, como el Edge Master, donde iremos por el Mundo desafiando a nuestros adversarios y ganando nuevas armas, todo un detalle por parte de Namco.

En la banda sonora, además de presentar las dos versiones de la recreativa, incluye el Super Khan mode -que no es ni más ni menos que una banda sonora completamente nueva (y alucinante).

Ranma 1/2 Reissance (PSX)

Rumik Soft nos presenta un juego basado en Ranma. La pena es que es otro juego de lucha 3D, (como si no hubieran) y es de lo más normalito, con unos gráficos aceptables (la intro no es muy buena), pero unos movimientos



bruscos. Lo único destacable es el modo historia y el detalle del tiempo (por ejemplo,si eres Ryoga y te cae agua fría te convertiras en el cerdito preferido de Akane). Por lo demas una licencia que podría haberse aprovechado mejor.

Super puzzle Fighter II X

(Psx, Saturn)

Una simpática iniciativa por parte de Capcom, que con mucho humor y grandes dosis de jugabilidad. Esta vez los personajes del SF y el Darkstalkers se nos presentan con un aspecto superdeformed. Podremos realizar incluso chains combos y reversals, todo ello adornado con unos gráficos bastante simpaticotes. Un juego que rezuma adicción y alegría por los cuatro costados, que no todo es desgarrar y triturar cabezas.

Dragon Ballz Legend

(Psx,Saturn):

Bandai sigue con las suyas, o sea colando unos bodrios de juegos con el tema DB. Ni la intro (de lo mas normalita), ni los gráficos (muy pixelados) destacan en un juego de lo más vulgar. Podemos luchar en un entorno 3d, contra los enemigos que en la serie ponían en apuros al Goku ese, y la verdad es que da igual el personaje que cojas (hay 33) todos tienen los mismos movimientos y sólo varían las magias y resistencias (por cierto las magias automáticas ellas). Las dos versiones son muy parecidas. En Saturn hay más objetos en pantalla,en Psx las magias y efectos estan mucho mejor realizados,además es más rápida... Pero da igual, por que como no seas un fan aférrimo de Goku deberías huir de este juego como la peste.

Si quieres escribir a esta sección,para preguntar, putear y demás cosas:

Game+Play
Apartado de correos 2103
CP 29080
Malaga Spain

Bueno pues aquí se despide el único, el maravilloso, el de dedos vertiginosos...

Juank



Por fin... Nos ha costado, pero hemos podido hacerle un huequecito a vuestras cartas. Vamos a por ellas;

L. Bennacker (J.H.F.) de Tordera (Barcelona) además de hacernos la pelota, nos cuenta la suerte que tiene de poder ver la autonómica catalana, una de las pocas televisiones de nuestro país en la que no han censurado la emisión de series japonesas (léase Dragon Ball).En Barcelona solo tenemos dos puntos de venta por el momento, que son las librerías "Continuará" y "Antifaz". ¿Que qué significa "publicación aperiódica sin ánimo de lucro"?. Pues que no se sabe cuando va a salir, y que la hacemos por amor al arte. Nuestro amigo Bennacker (es un apodo, el cobarde no ha querido decir su nombre), nos manda una serie de direcciones de internet que pueden seros útiles: Manga Films S.L.: http://www.mangafilms.es; Manga en internet ADAM (Asociación en Defensa del Anime y el Manga, en español): www.kender.es/ramon/; Manga internet: Kiki's internet services: http://xmission.com-matatabi/index.html.



Dibujo de Sergio Díaz Baeza.

Nuestra amiga **Saray Herrera, de Málaga**, se queja de lo largos que eran los artículos de videojuegos. Como verás, en estos últimos números hemos reducido el número de páginas. También alaba la clase de japonés, y se queja de lo que tardamos en sacar la revista (lo sentimos mucho, pero hacemos todo lo posible).

Joan Roig, de Guadassuar (Valencia), nos aconseja que compensemos los artículos. Piensa que algunos son demasiado largos y otros demasiado cortos. Lo intentaremos. Se queja de los precios que pone Norma a sus comics, a lo cual, nos unimos (es que se pasan un pelín), y además, por nuestra parte, nos quejamos de la pésima calidad del papel. Ya no es que sea reciclado y amarillento, es que... HUELE. A propósito de tu pregunta sobre dónde encontrar la primera película de Macros, aún puedes encontrar copias de las cintas (aunque son bastante antiguas), en algún video club de tu provincia. Con respecto a que Manga Video saque las cintas de Masakatsu Katzura (Video Girl Ai, DNA^2) no creas que no lo están intentando, pero por lo que sabemos, las negociaciones están siendo bastante difíciles.

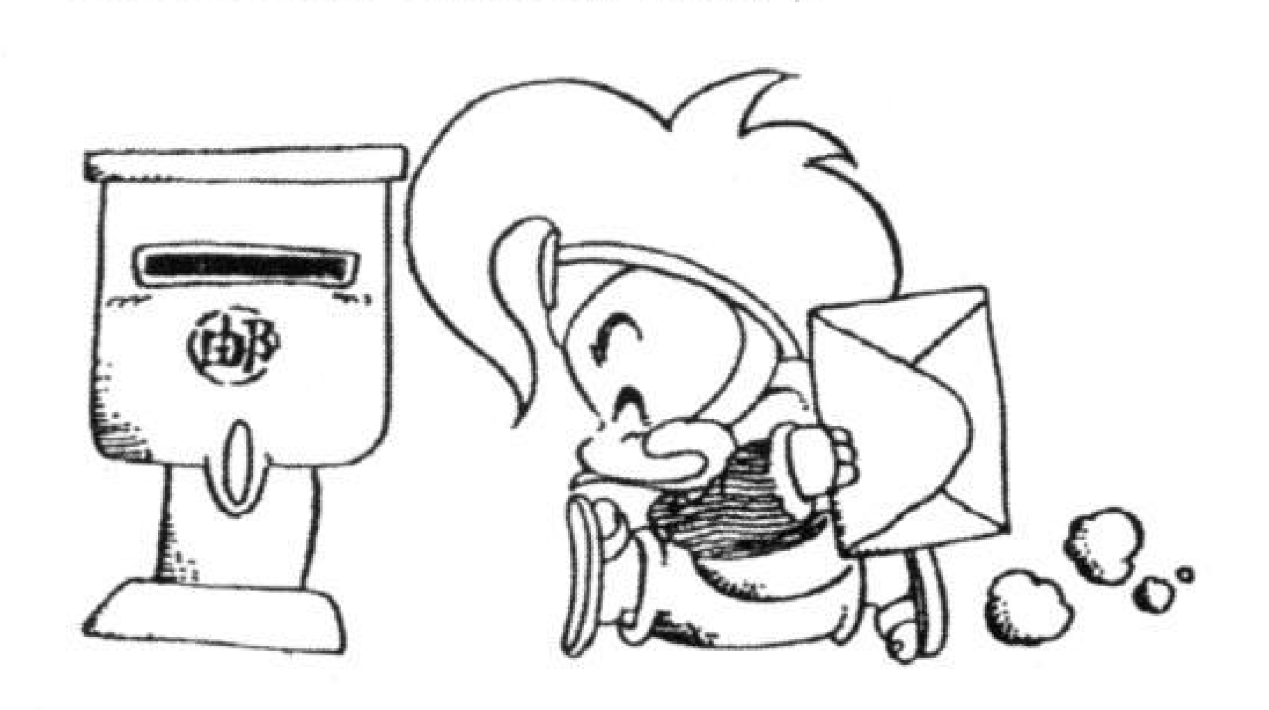
Joan quiere cartearse con gente a la que le guste el manga. Aquí teneis su dirección:

Joan Roig Sasot. C/Alginet 7. 46610 Guadassuar. Valencia.

Luis Alfonso Aranda, de Alicante, piensa que deberíamos alargar el curso de japonés y dedicarle al menos cuatro páginas. ¿Qué opináis el resto de los lectores?. Elogia nuestros posters, pero ha echado en falta una nueva carátula de video en el número 3. Solucionado.

Mari Carmen Cabaleiro Martínez de Pontevedra nos escribe para felicitarnos por nuestra publicación (muchas gracias) y para preguntar por los ovas de "Los Caballeros" que comentó Nuria en su artículo. En España, solo se ha podido ver el tercero (emitido un par de veces por Tele5 sin avisar, y a la venta en vídeo - lo ha sacado Manga Video) pero, como tú bien dices, adaptado de la versión francesa y, por lo tanto, censurado. Los otros cuatro, por el momento no tenemos noticias de que se vayan a editar en nuestro país (aunque en Francia, hace años que los tienen a la venta). Al igual que la mayoría de vosotros, se alegra de que hayamos reducido el espacio dedicado a los video juegos, y apunta que dejemos esa tarea a otras revistas especializadas en el tema: Bueno, la verdad es que en los primeros números nos pasamos un pelín con éste asunto (la falta de experiencia) pero, solucionado el problema, creemos que la información que nos ofrece Juank (que aunque no lo hayamos dicho aún, forma parte de un equipo de progamadores que realizan videojuegos profesionalmente), es mucho más actual que la que nos ofrecen habitualmente otras revistas y se merece un lugar entre nuestras páginas.

Bueno pues hasta aquí nuestro primer correo. Espero que sigáis mandando cartas con vuestras opiniones sobre nuestra publicación, para que poco a poco vayamos haciendo un producto al gusto de todos. Os agradecería que, junto a vuestras cartas, mandaseis una lista con el título de las series que más os gustaría que tocásemos en nuestros artículos, y así hacernos una pequeña idea de lo que hacer para futuros números (Ya sabemos que os encanta Dragon Ball, pero no estamos tan seguros de que os gusten otras series como Gundam o Gon).

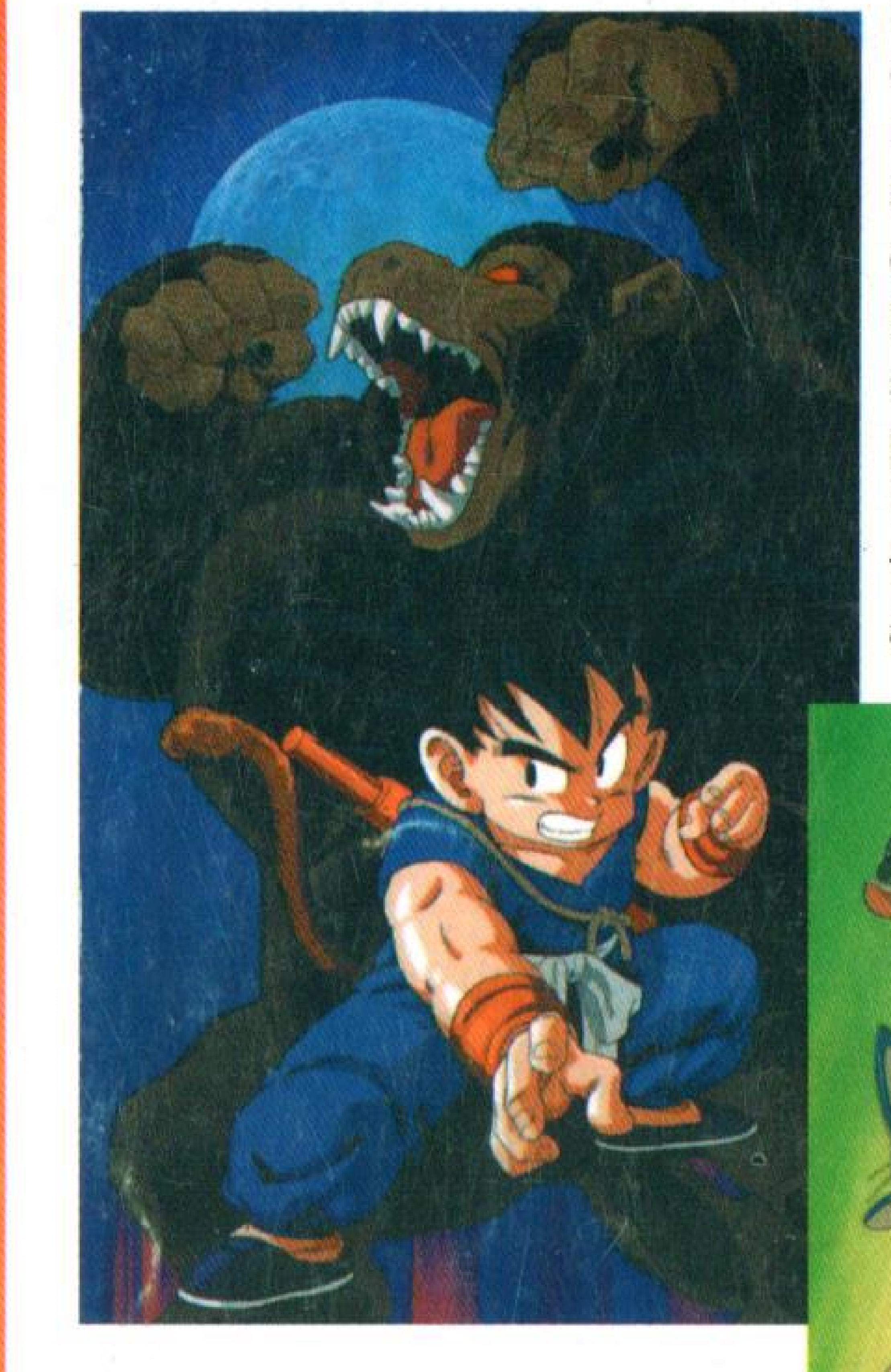


Mandad vuestras cartas a:
Yamatai
Carlos López Bermúdez
Pasaje de Adra 4, 5º 2
29006 Málaga

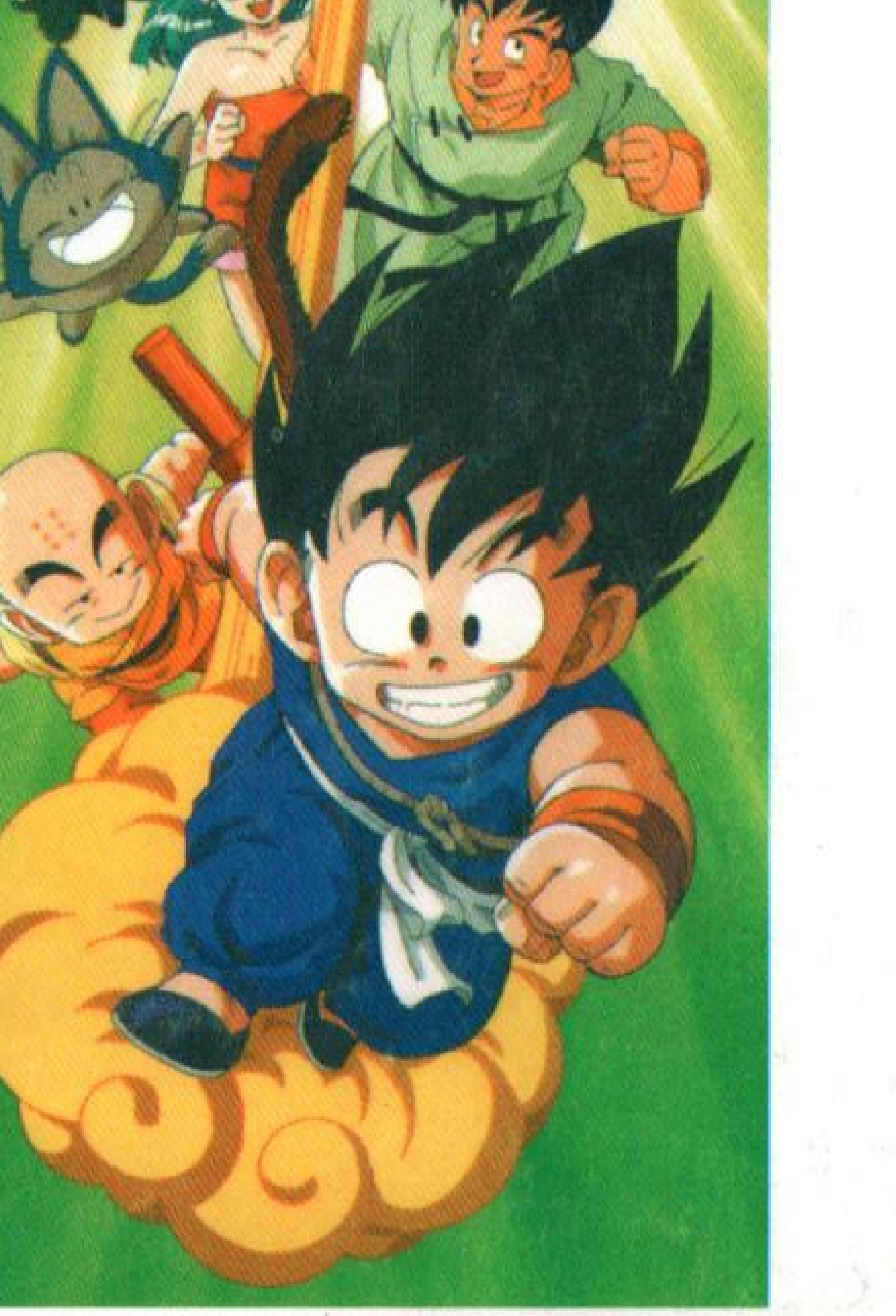

¡NO BUSQUES MÁS!
PONEMOS A TU DISPOSICIÓN LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN MERCHANDISE DE TUS SERIES FAVORITAS: DRAGON BALL Z Y GT, SAILOR MOON STARS, RANMA 1/2, EVANGELION...
LO MÁS NUEVO EN CD´S DE MÚSICA Y CD ROM.
INCREIBLES PRECIOS
GRAN STOCK DE MATERIAL DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS
¡ANÍMATE Y LLÁMANOS!
TENEMOS UN CATÁLOGO CON NUESTROS PRODUCTOS
JOKER
OTAKULAND C/ ANTONIO ULLOA, 28. BAJO 28011 MADRID
TEL: 91 / 479.32 25 FAX: 91 / 479 20 16
OTAKULAND

CARATULA DE VIDEO PARA TUS GRABACIONES

DRAGON BALL
ドラゴンボール



Cuenta la leyenda que aquel que reuna las siete "Bolas de Dragón" e invoque al Dragón Sagrado, podrá ver concedido su mayor deseo.
Bulma y Goku emprenderán su búsqueda atravesando peligros y reuniendo a su lado al grupo de héroes más famoso de la historia de la animación japonesa.



Basada en la obra de Akira Toriyama   Duración



DRAGON BALL
ドラゴンボール



Yamatai

DRAGON BALL
ドラゴンボール

